

ТАКТИКА, РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
СЕНТЯБРЬ 2005 (46) № 9
208 СТРАНИЦ (+32)
ЧАСТЬ ТИРАЖА
DVD
КОМПЛЕКТУЕТСЯ DVD-ДИСКОМ
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
ДЕМИУРГИ 2
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ
WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR
ЛИГА ХАОСА
DISCIPLES 2
FALLOUT
N
WARCRAFT III
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ
BARD'S TALE
BATTLEFIELD 2
FATE
NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS
METALHEART: ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ
RISING KINGDOMS
БОЕВОЕ ОРУЖИЕ!
ЧАСТЬ ВТОРАЯ
ПИСТОЛЕТЫ
ОБЛОЖКА: METALHEART
МОР. УТОПИЯ
СВОИМИ РУКАМИ
ВЕБ-ДИЗАЙН
ДОПОЛНЕНИЯ
SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
СФЕРА
LINEAGE 2
WORLD OF WARCRAFT
ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ
HEROES OF MIGHT & MAGIC
DVD ВИДЕОТУРЫ НА ДИСКЕ
GTA: SAN ANDREAS
SILENT HUNTER III
МОР. УТОПИЯ
N
www.lki.ru
ВОКРУГ ИГРЫ: СУЩЕСТВУЕТ ЛИ КИБЕРСПОРТ? ПИСТОЛЕТЫ RTS В СЕТИ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ "БЕТА-ТЕСТЕРЫ"
ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



HT
intel inside
pentium 4

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№ 9 (46) 2005 СЕНТЯБРЬ

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Андрей Ленский
Зам. главного редактора
Светлана Фаддеева
Редакторы
Анатолий Малин, Нина Белявская
Алексей Шуньков, Тимур Хорев
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев (арт-директор), Николай Никашин (дизайнер-верстальщик)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Евгения Якимова, Марина Бурдина
Почта
Татьяна Оболенская

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Руководитель дизайнерской группы
Роман Грыныха

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс: (095) 730-40-14
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (*odnakova@igromania.ru*)
Дарья Новоторцева (*danja@igromania.ru*)
Менеджеры по рекламе
Светлана Лозовая (*svetlana@igromania.ru*)
Анна Глотова (*anna@igromania.ru*)
Максим Солодовников (*m_sol@igromania.ru*)
Александр Радченко (*radalik@igromania.ru*)
Руководитель PR-проектов
Николай Фролов (*nick@igromania.ru*)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Контактный e-mail: *sales@aviton-press.ru*
Тел./факс **(095) 912-4408, (095) 911-2977**
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания) Тел./факс **(095) 231-2365, (095) 231-2364, (095) 730-4014**
e-mail журнала: ***post@lki.ru***
сайт: ***http://www.lki.ru***



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Первым делом разрешите вас поздравить с прибавлением: какникак, на 32 страницы больше, и магическое число 200 мы наконец-то оставили позади. Еще немного — и очередной номер «Лучших компьютерных игр» будет комплектоваться колесиками для удобства транспортировки по комнате. Наши дизайнеры над этим уже работают.

Большая часть этого объема пошла на наши традиционные разделы: руководства, советы мастеров, виртуальные миры. Но в семействе рубрик есть и пополнения.

...Не так давно мы проводили встречи с нашими читателями, которые собрались по приглашению на сайте журнала. Как выяснилось, в ЛКИ был недостаточно представлен раздел обзоров и рецензий. С некоторых пор наши оценки стали сильно отличаться от мнения большинства журналов, и назрела необходимость их объяснить. Коротеньких заметок в разделе «Хит за хитом» стало откровенно недостаточно.

Кроме того, зачастую рецензию у нас пишет не тот автор, что готовит руководство; это — шанс узнать еще одно мнение о достойной игре. Иногда, когда оценка игры будет особенно спорной, мы устроим по ее делу судебное разбирательство прямо на страницах журнала, чтобы доводы обеих сторон не ускользнули от вас.

В конце каждой рецензии — рейтинги, которые игра заслужила по нескольким номинациям: увлекательность, графика, сюжет и сценарий, интерфейс и так далее. В некоторых номинациях «разыгрывается» 10 баллов, в других — только 5: например, такой немаловажный параметр, как отсутствие ошибок (безглючность) нет смысла оценивать в 10-балльной шкале.

А вот итоговой оценки — нет. Только наша традиционная награда — Корона, Орден либо Медаль, если игра заслужила одну из них.

Почему так?

Потому что «среднее арифметическое» из этих оценок так же бессмысленно, как «средняя температура по больнице». Если у игры невероятно увлекательный геймплей, вполне достаточно, чтобы графика, звук и интерфейс *не мешали* им наслаждаться. И даже самый великолепный движок не в силах сделать из серенькой поделки шедевр, что бы по этому поводу нам ни говорили в анонсах и рекламах.

А некоторые параметры и вовсе важны не для всех игр: например, квест отлично обходится без высокого интереса повторной игры, а стратегии отнюдь не всегда нужен блестящий сюжет. Иногда какую-нибудь из оценок вообще дать невозможно: скажем, искусственный интеллект в квесте ни к чему.

Поэтому не станем морочить голову «средними баллами», каким бы способом они ни выводились. Есть отдельные оценки — и награда журнала; и этого, мы надеемся, достаточно.

Возможно, вы хотите, чтобы игры оценивали еще по каким-то признакам? На это еще можно повлиять — например, через форум или почту журнала. В конце концов, рубрика находится в стадии разработки.

Новости и анонсы будущих игр тоже несколько пополнели и стали краше. Одного-двух анонсов на номер было откровенно недостаточно: можно было подумать, что мы просто заставляем наших читателей искать эту информацию где-то еще. Эта негуманная практика, начиная с номера, который вы держите в руках, безусловно прекращается.

Разумеется, старые проекты журнала не пострадают, наоборот — места для них стало больше, и, даже когда осенне-зимняя волна релизов заставит расширить раздел руководств, ни «Дуэльный клуб», ни серия статей Домингеса об оружии, ни другие наши начинания не будут урезаны. Они по праву завоевали свое место на страницах, и серию летних экспериментов можно законно считать удавшейся.

А вот об играх, которые украсили своим присутствием этот номер, я ничего не скажу. На то есть раздел рецензий. Не удержусь только от одного намека: игра, мимо которой многие прошли, пожав плечами, на поверку оказалась шедевром, игрой, у которой практически нет аналогов.

До встречи через месяц!

Андрей Ленский,
главный редактор

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.
Цена свободная. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва. Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548

Тираж 51.300.





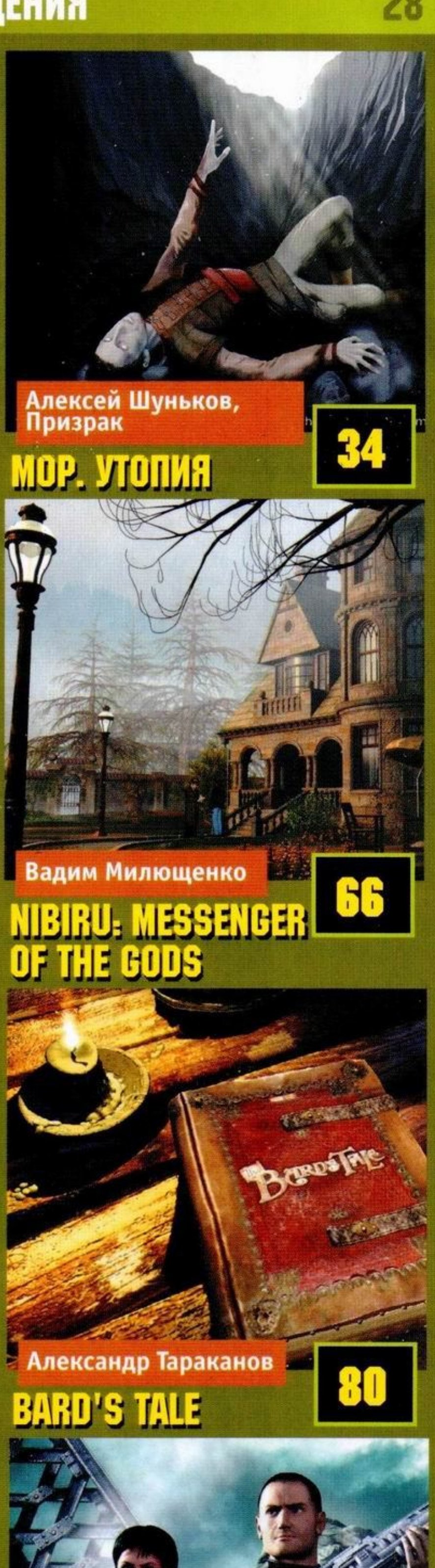
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 9(46) 2005



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ 28








Акелла
DAEMONICA
КРИ
2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР
CINEMAX
raimages
Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие. Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого…
Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
Великолепные 3D декорации
Уникальные характеристики персонажей
Развитые системы алхимии и магии
Нелинейный сюжет и множество разных концовок
© 2005 "Akella"
© 2005 "RA Images"
© 2005 "Cinemax"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"
Akella

ЛУЧШИЕ ИГРЫ НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО

НОВОСТИ, СОБЫТИЯ И ОЖИДАНИЯ

ПЕТЯ, НЕ ВЗДУМАЙ ГОВОРИТЬ!



Все началось с маленькой модификации к **GTA: San Andreas** под названием **hot coffee**. Она открывала «запертую» возможность для главного героя: после свидания с девушкой он мог остаться у нее на «чашечку кофе». Разумеется, дома у героини никто не пил кофе с булочками, а совсем даже наоборот — Сиджей и девушка занимались совершенным непотребством. Весь процесс представлялся в форме мини-игры в стиле того же игрового танца — надо ритмично нажимать на нужные клавиши, пока по экрану проплывают ряды стрелочек.

Сначала никто не замечал этот мод, но потом политики и адвокаты почуяли «свою» тему и мгновенно слетелись на шум, хлопая крыльями. Первым был конгрессмен **Лиланд Йи** от Калифорнии — он уже давно боролся за присвоение **GTA: San Andreas** самого жесткого рейтинга **Adults Only** и теперь нашел повод еще раз высказать свое «про Карфаген».

Сначала издатели **Take Two** просто крутили пальцем у виска и утверждали, что к игре можно приделать все что угодно, для того и существуют моды. И злые хакеры. И вообще, «нашу игру дизассемблировали, переделали и вновь скомпилировали, вмешавшись в игровой код и грубо нарушив пользовательское соглашение». **Патрик Вилденборг**, 36-летний голландец, создатель мода hot coffee: «Да вы что? У вас все это было в игре, мой мод это только открывает парой байтов! Не удивлюсь, если такой же «кофе» есть и в консольных версиях игры».

Голландец был прав. При помощи чипов «горячий кофе» без труда нашелся в приставочном **San Andreas**. Скрипнув сердцем и сердито сверкнув взглядом в сторону производителя чипа, **Take Two** признала — в игре действительно была заложена такая возможность. Но запертая от пользователей. Но была.

К возмущениям Лиланда Йи присоединилась бывшая первая леди, а ныне просто сенатор Хиллари Клинтон. Поднялся шум. Лиланд Йи обвинил организацию, которая занимается в Америке выдачей рейтингов (**ESRB**), в некомпетентности. Национальный институт семьи и массовой информации выдал предупреждение всем родителям: «Следите за детьми! Мод «горячий кофе» уже бродит по популярным подростковым сайтам!» Полицейские Нью-Йорка под шумок ткнули пальцем в игру **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** (**Atari**) и родили мышь: «А мы что, рыжие? Игровой процесс **MEGU:CUP** построен на рисовании граффити, а это хулиганство и вандализм. Чему мы учим наших детей?» Но их никто не услышал.

В **ESRB** пожали плечами и, не говоря худого слова, поменяли **GTA: San Andreas** рейтинг с **Mature** (с семнадцати лет) на **Adults Only** (строго с восемнадцати лет). Разница, как говорится, потрясающая.

Но это было только начало...

«СТАРАЯ СЛАБАЯ БАБУШКА»

Флоренс Коэн, восьмидесятипятилетняя старушка из Нью-Йорка, подала в суд на **Take Two**, обвиняя ее в «ложных, вводящих в заблуждение и обманчивых практиках». Нетрудно догадаться, по какому поводу она ищет возмещения ущерба: бабушка купила любимому четырнадцатилетнему внуку **GTA: San Andreas**, с рей-

КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР

ИГРА	ДАТА ВЫХОДА	ЖАНР	РЕЙТИНГ НАДЕЖД
Creature Conflict: The Clan Wars	9 сентября	походовая стратегия	
Cold War	13 сентября	боевик	
Rome: Total War — Barbarian Invasion	17 сентября	стратегия/тактика	
Sid Meier's Civilization 4	30 сентября	походовая стратегия	
Seven Kingdoms: Conquest	сентябрь	стратегия	
UFO: Extraterrestials	сентябрь	стратегия/тактика	
Ночной Дозор Racing	сентябрь	гонки	
Корсары 3	III квартал	ролевая игра	
X3: Reunion	III квартал	космический симулятор	
Ночной Дозор	III квартал	ролевая игра	
Адреналин-шоу	III квартал	гонки	

В ДВУХ СЛОВАХ

Neversoft Entertainment начала разработку игры в стилистике вестерна, с игровым процессом, скопированным с **GTA**.

Марлон Брандо не будет озвучивать **«Крестного отца» (Godfather)** от **Electronics Arts**. Актер умер до того, как записал все свои реплики.

Джон Ромеро (**Wolfenstein 3D, Doom, Quake**) после почти двух лет работы ушел из **Midway** в самый разгар разработки боевой RPG. **Gauntlet: Seven Sorrows**. Вслед за ним ушел известный дизайнер **Джошуа Сойер**.

Electronic Arts приобрела у **Vivendi Universal** лицензию на игры по мотивам знаменитой трилогии Толкиена **«Властелин колец»** (а не только ее экранизации) и теперь ведет работу над стратегией **LOTR: Battle for Middle Earth 2**.

Композитор **Джереми Соул** (**Morrowind, Neverwinter Nights**) открыл сайт для загрузки в игры дополнительной музыки за небольшую абонентскую плату. Система получила название **Direct Song**, и одной из первых игр, которые в нее вписались, стала **Guild Wars**.

S.T.A.L.K.E.R (**GSC Game World**) не появится в этом году. Причины переноса не называются. Впрочем, называть их и не нужно.

Прибыли **Vivendi Universal** составили более ста пятидесяти миллионов долларов за первые полгода благодаря **World of Warcraft**. Президент компании назвал **Blizzard** «двигателем, который ведет фирму к успеху».



Занимательная педофилия

Издание 2, исправленное и переработанное

2005

тингом Mature (17+). Трудно сказать, что подвигло ее купить ребенку коробку, со всех сторон обклеенную надписями: «Внимание: наркотики, ругательства, секс, насилие, кровища!»

Но факт остается фактом: вдруг выяснилось, что игра-то, оказывается, может быть модифицирована и вообще рейтинг у нее должен быть другой. Предполагая, что внучок будет мирно угонять виртуальные машины, стрелять в полицейских, снимать уличных девок и давить прохожих, пожилая гражданка была шокирована, узнав, что еще можно сделать в игре при помощи небольшой заплатки.

АВСТРАЛИЙЦЫ НЕ ПОТЕРПЯТ ПОРНОГРАФИИ

Сами знаете какая игра по сами знаете какому поводу была запрещена к продаже в Австралии. Государственный орган по классификации литературы и кино в конце июля пересмотрел игровой рейтинг **GTA: San Andreas**. Нетрудно догадаться, в какой неописуемый ужас пришли цензоры, установив «горячий кофе». Из-за «порнографического» характера содержащегося в игре материала австралийцы лишились возможности покупать или брать игру напрокат.

СЕНАТОРЫ ВСТАЛИ ГОРОЙ ЗА АМЕРИКАНСКИХ ДЕТЕЙ

Совершенно неожиданно скандал с «горячим кофе» приобрел государственный размах. Палата представителей американского Сената подавляющим большинством голосов (355 против 21, 56 воздержавшихся) выступила за расследование случая на федеральном уровне. Вопрос вынес на голосование конгрессмен **Фред Аптон**.

Расследование провела Федеральная торговая комиссия. Цель его — выяснить, не скрыли ли разработчики с издателями «горячий кофе» специально, чтобы ввести в заблуждение ESRB и получить низкий рейтинг. Если это действительно так, **Take Two** грозят не только штрафы, но и обязанность отозвать проданные «пошлые» копии игры и обменять их на «хорошие».

Take Two пообещала вести себя очень хорошо и примерно. Выпуск старого **GTA: San Andreas** был прекращен, и вместо него на конвейер пошла игра с полностью ампутированным «кофе». Всем желающим предлагается заплатка, которая так хорошо «отрезает» игре скандальную недокументированную возможность, что потом на ее месте ничего не вырастает.

Те же коробки с игрой, что уже оказались в магазинах, спешно перешлепываются новыми наклейками с рейтингом **Adults Only**. «Так будет с каждым, — говорят в **ESRB**, — кто скроет от нас что-то подобное, мотивируя это тем, что якобы пользователи все равно не увидят».

СИМУЛЯТОР ПЕДОФИЛИИ?

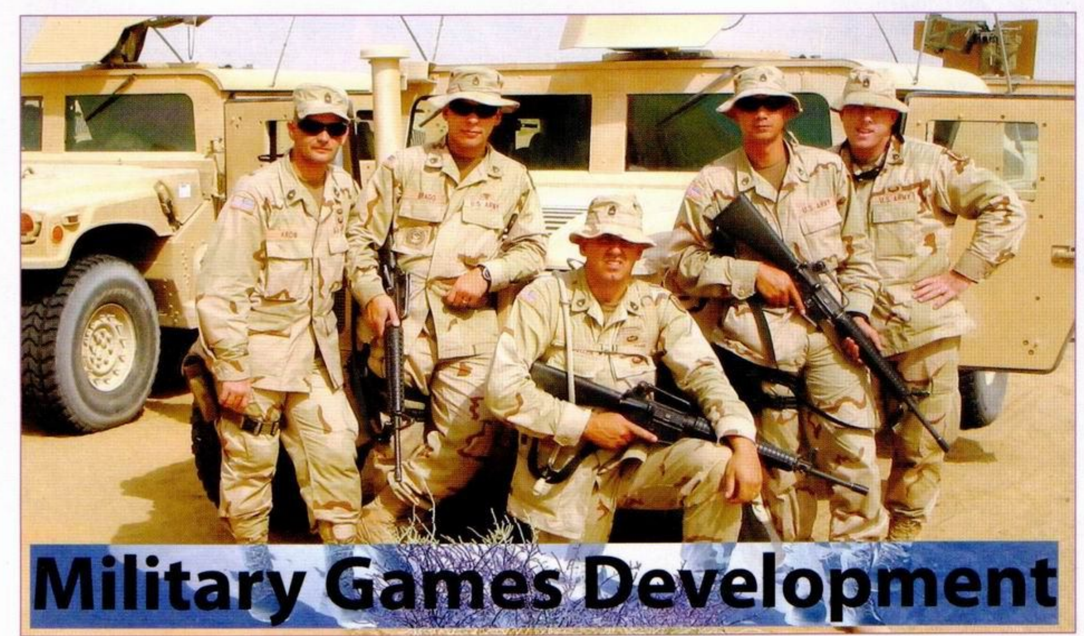
Но мороз крепчал! Адвокат **Джек Томпсон**, решив не отставать от остальных, написал филиппику против **The Sims 2** в адрес вице-президента **Electronic Arts** и сенатора Хиллари Клинтон. Как выяснил адвокат, существуют заплатки для игры, которые могут легко ликвидировать эффект «мозаики» перед раздевающимся симом, а то и вовсе приделать ему гениталии. А ведь такие моды не только нарушают авторские права **EA**, которая почему-то совершенно бездействует. Нет, игра с таким развратным содержимым вообще не заслуживает неоправданно низкого рейтинга **Teen** (13+), так как превращается просто в «тренировочный полигон для педофилов».

Вице-президент EA Джефф Браун ответил резко: «Ерунда! Умные люди знают, что в игре нет наготы. Умные люди понимают смысл модификаций. Те, кто их ставит, не ставит нас в известность. Газета «Сан-Хосе Меркьюри Ньюс» не будет нести ответственности за пакости, которые можно нарисовать на ее полях». Газета, может, и не будет, но Take Two уже получила по шапке.

РАЗРАБОТЧИКИ ПОД РУЖЬЕМ

Министерство обороны США объявило о создании **«Сообщества разработчиков игр»** под своим крылом. Цель сообщества — «объединить разработчиков игр с военными США». Пока что я помню лишь две игры, которые создавались под патронажем американских военных: это одиозная **America's Army** и **Full Spectrum Warrior**. Теперь сотрудничество разработчиков и генералов будет поставлено на постоянную основу. На первый взгляд, звучит это смешно, но если вдуматься — есть определенный смысл в том, чтобы подключать военных для консультаций в разработке игр. А если они и сами не прочь оказать помощь, то открывшимся возможностям порадуется любая команда.

На официальном сайте собраны статьи по военным играм, документы, книги и огромное количество полезной информации по созданию игр. Теперь военные и разработчики игр регулярно проводят конференции на темы военной симуляции, использования игр для обучения солдат, моделирования поведения на поле боя и на другие заманчивые для создателей тактико-стратегических игр темы.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО

НОВОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ



THE MATRIX ONLINE: ТРИ В ОДНОМ

Не успели игроки толком оплакать гибель Морфеуса и его фирменных прибитых к переносице очков, как **Sony Online Entertainment** устроила им новое испытание — «укрупнение» игровых миров. Девять игровых серверов были превращены в три: два будут работать в обычном режиме PvP, а третий в специальном, названном **Hostile**. Плотность населения «Матрицы» и «Зиона» на квадратный километр утроится.

Причину такого решения **SOE** не называет. Но объяснение напрашивается само собой: популярность игры в народе оказалась намного ниже той, на которую рассчитывали разработчики.

MYTHIC: IMPERATOR МЕРТВ. ДА ЗДРАВСТВУЕТ WARHAMMER!

Очередная отмена многообещающего онлайнового проекта — это всегда грустно. За исключением тех случаев, когда это весело. Бессознательно следуя всеобщей моде на неожиданную отмену игр, **Mythic Entertainment** объявила о заморозке игры про «римлян в будущем» — **Imperator**. Вся шутка юмора в том, что разработчики лишь месяц назад, на E3, объявили о том, что такой проект вообще существует. «Это было самое трудное решение, которое нам когда-либо приходилось принимать», — объяснил с плохо сдерживаемым смехом Марк Джейкобс, директор **Mythic**.

Объяснили свое решение авторы **DAoC** тем, что игра на нынешнем этапе разработки категорически не устраивала их по качеству. А стандарты у них очень высокие. Выход «Императора» в свет планировался в следующем году. Похоже, все действительно очень плохо.

Но, к счастью, у нас остается еще **Dark Age of Camelot** и потенциальный хит — спасенный от забвения **Warhammer Online**. Между этими двумя проектами и были распределены те, кто работал над неудачливым «Императором».

Вернуться к теме космического Рима, сражающегося с не менее космическими майя, разработчики обещают, как только разберутся с насущными вопросами.

IRTH ONLINE: НЕНАВИСТЬ ХАКЕРОВ

В конце июля был взломан (deface) официальный сайт онлайновой игры **Irth Online** (той самой, над названием которой так любят издеваться отечественные авторы, не понимающие, что оно звучит в точности как Earth Online). Сейчас она находится на стадии второго бета-тестирования. Неизвестные злоумышленники, скрывающиеся под трусливыми кличками **muie** и **shadow**, заменили заглавную страницу сайта на эклектичную смесь ругательств и порнографии. Глава **Magic Hat Software** Алан Чипура был удивлен: «Если честно, я смеялся. Людям нечего делать, кроме как честным разработчикам сайты взламывать!»

Сам хакер в своем послании, размещенном на взломанной странице, выразился просто и доходчиво: «Как только это я увидел, то сразу всех возненавидел!» Неужели устами малолетнего хакера глаголет истина?

EVERQUEST II: ТОРГОВЦЫ ПОШЛИ В НАРОД

В новостях «Виртуальных миров» мы уже писали о том, что **SOE** не так давно решилась на очень неоднозначный шаг — легализацию торговли виртуальными вещами и раскачанными персонажами из **EverQuest II**.

В конце июля начал работу первый официальный игровой виртуальный «базар». Специально для него были созданы два новых сервера, один из которых так и называется — **The Bazaar**. Все желающие могли бесплатно перенести туда своих персонажей и тем самым принять «денежные» правила игры.

А они просты: как только предмет или герой выставляется на лот, он изымается из игры. После покупки редкий меч уходит к новому владельцу, а продавец получает деньги. При этом **Sony Online** тоже не остается в обиде, получая с каждой сделки свой законный процент. Уже за две недели «предстартовой» работы виртуального рынка была составлена интересная статистика:

- В среднем цена одной платиновой монеты — $20,41.
- Самый ценный лот — 21 монета платины плюс по мелочи золота и серебра — $315.
- Средняя стоимость героя — $65,92.

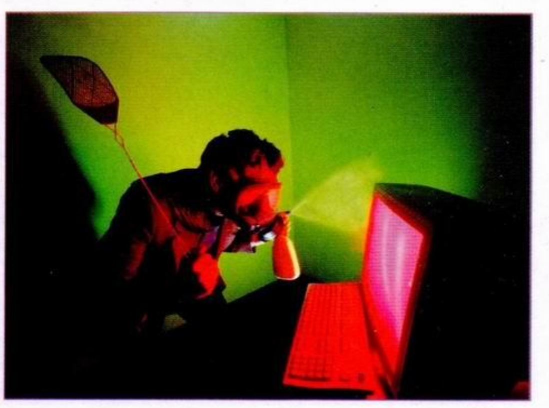
Всего за две недели было продано игровых денег: 117 платиновых монет, 74 золотых, 78 серебряных, 14 медных.

SHOT ONLINE: ГИЛЬДИЯ ГОЛЬФИСТОВ В ГОЛЬФАХ

OnNet доказала, что онлайновая игра может быть посвящена чистому спорту. Успех условно бесплатного сетевого симулятора гольфа **Shot Online** доказал это. Но беготня от лунки к лунке не стала бы такой интересной, если бы к стилю аниме, отличной графике и симуляции разработчики не добавили ролевые элементы. И это не только прокачка, шапочки «+15 к меткости» и игровые деньги. Это еще и гильдии.

И именно среди гильдий **OnNet** в середине августа провела новый турнир по, сами понимаете, гольфу. Одиночки к соревнованиям не допускались. Все действо проходило на живописном тропическом острове Форней, а финальные бои — на «Арене Руфа». Среди призов для первых трех мест замечены не только внутриигровые капиталы, но и огромные прибавки к авторитету гильдии. В отдельной номинации «На кого бог пошлет» была выбрана случайная гильдия и одарена утешительными призами. **ЛКИ**







В ДВУХ СЛОВАХ

Новое дополнение **The Island** к **Dark Age of Camelot** предоставит всем желающим массового «мяса» поле сражения без замков и прочей недвижимости.

Количество серверов североамериканского **World of Warcraft** вплотную приблизилось к сотне. Сама игра после запуска в Китае стала самой популярной во всем мире MMORPG — три с половиной миллиона подписчиков (из них полтора — китайцы).

В **EverQuest II** запущено двенадцатое по счету игровое обновление с множеством мелких исправлений и модификаций игры.

В мире **EVE Online** началась холодная война. Бесплатное обновление **Cold War** на редкость плавно сошло с космических стапелей.

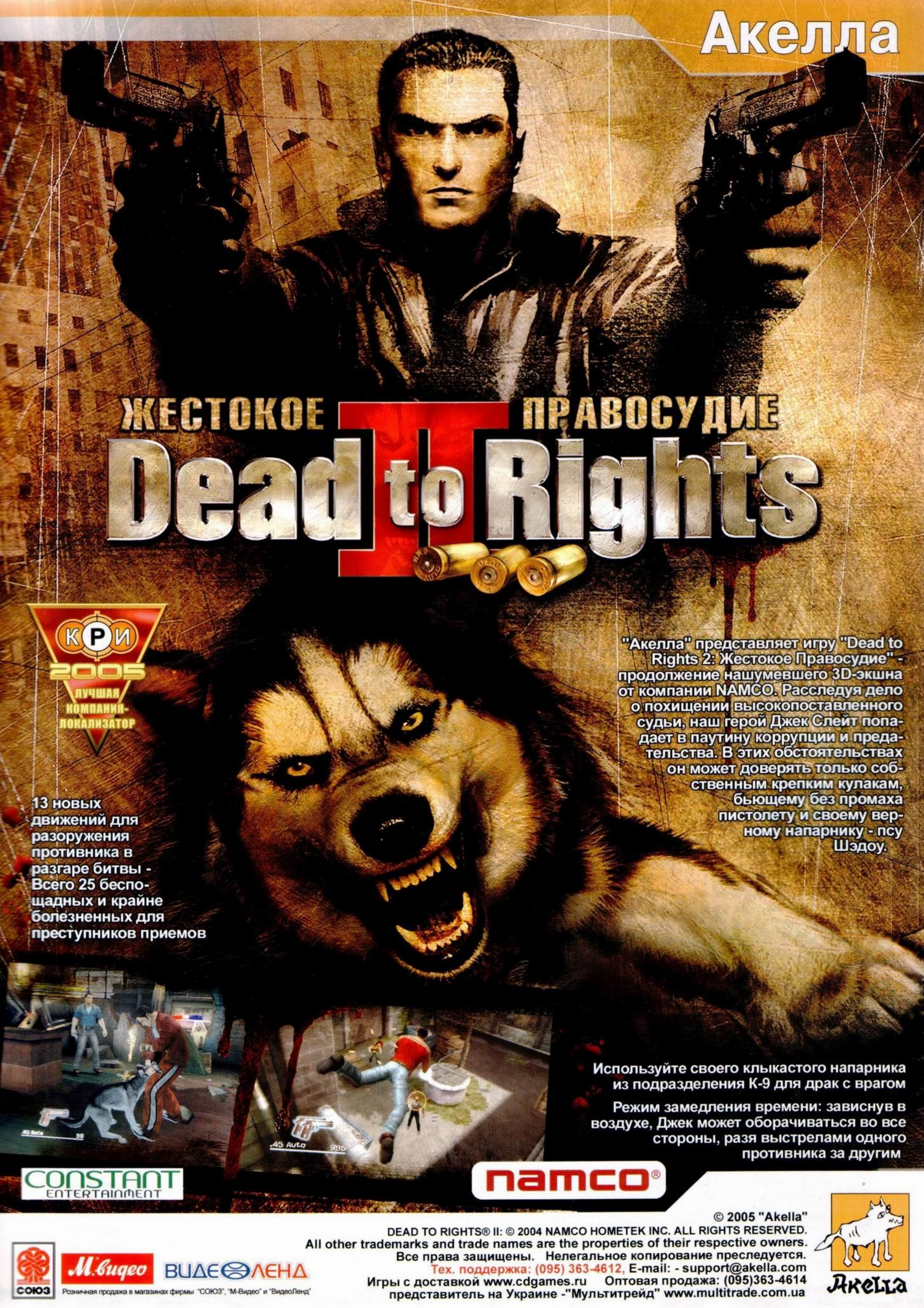
Самый известный издатель комиксов **Marvel** объявил о начале разработки онлайновой игры про супергероев для платформы **XBox 360**.

Mythic еще раз предлагает всем, кто забросил **Dark Age of Camelot**, бесплатно вернуться в игру на десять дней: «Вернись, я все прощу!»

Запущен официальный сайт **Star Trek Online** — *startrek.perpetual.com*.

Известная по серии игр **Age Of Empires** компания **Ensemble** разместила на сайте вакансию геймдизайнера по онлайну. А это значит, что полку MMORPG-команд прибыло.

В бесплатной версии **Anarchy Online** начали работать первые видеоэкраны с «настоящей» рекламой **Panasonic** и **Channel 4**.

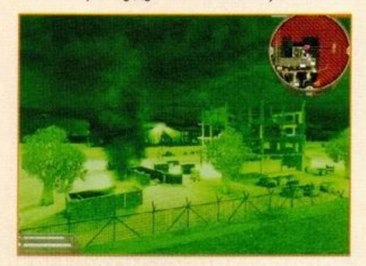

Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
.45 Auto 986
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco®
© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"
Akella

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

◆ **Жанр** онлайновый action ◆ **Создатели** EA, DICE ◆ **Дата выхода** ноябрь 2005

Не успела **Battlefield 2** с шумом грохнуться на наши компьютеры (да так, что просел весь интернет), как из кузниц **EA** стали доноситься подозрительные шумы — грохот, стрельба и приглушенный мат. Так и есть — готовится первое дополнение, посвященное отрядам особого назначения. А это значит, что легким движением руки игра «про солдатиков» превращается... в банальный **Counter-Strike** с базами.

Battlefield 2: Special Forces порадует нас очками ночного видения (а значит, среди девяти новых карт будут и ночные!), альпи-



нистскими крюками, спуском по натянутым шнурам в стиле Сэма Фишера и прочей акробатикой. Правда, придется выбрать — либо вы берете шнур, либо крюк. Надоело, изображая пирата, ходить с крюком — отдайте его товарищу. Предполагается, что это поможет игрокам глубже освоиться с командной игрой.



Двенадцать новых пушек, шестиколесное багги, новые бронетранспортеры — всего ожидается десяток новых средств передвижения. Газовые гранаты, гранаты-вспышки приблизят Battlefield к небезызвестной онлайновой забаве, а у очков ночного видения будут свои слабости: так, от них можно будет спрятаться в «тени» яркого светового пятна. Не хотите дышать газом — наденьте противогаз, но не обижайтесь на сузившееся поле зрения (звучит как вызов для всех любителей сжульничать).

Разработка дополнения идет с начала этого года. Пока что сроки выхода не названы. Но уже известно, что среди смоделированных отрядов будет некий загадочный spetsnaz.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

◆ **Жанр** аркада ◆ **Создатели** EA ◆ **Дата выхода** ноябрь 2005

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

В свете не так давно вышедшей шестой книги знаменитой серии про Мальчика, Который Принципиально Не Носит Контактные Линзы, игра по четвертой книге явно от-



стает от графика. Но победить на состязании трех волшебников все-таки надо, и мрачные приключения Гарри Поттера продолжатся в ноябре. Как обычно, это будет помесь аркады и головоломок, поставленная не столько по книге, сколько по еще не вышедшему фильму.

Всего ожидается одиннадцать памятных мест с акцентом на действие и бой. Оборона стадиона от врагов, расстрел лягушек из волшебных палочек — как в одиночку, так и в кооперативном режиме. Разбор завалов из деревьев вдвоем-втроем станет куда более простой задачей, чем одинокие крики «Левиоса!». А возможность заклинанием поднимать и швырять во врагов предметы напомнит не только о Гордоне Фримене, но и о джедайских штучках из «Звездных войн».

В игре будут смоделированы три вида заклинаний: одни дадут возможность двигать вещи, другие будут использованы в бою, а третьи призовут магических существ на помощь.

И, конечно, финалом игры станет турнир: здесь нас ждет и кровожадный дракон, и загадочный лабиринт, и подводное царство с мрачными служителями таинственных древних чудовищ.

STARSHIP TROOPERS

◆ **Жанр** боевик ◆ **Создатели** Strangelite Studio, Empire Interactive ◆ **Дата выхода** октябрь 2005

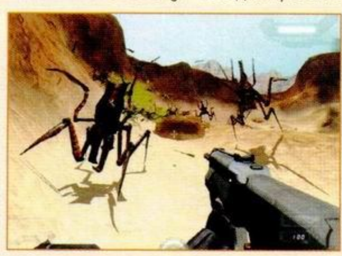
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

В двухтысячном году мы уже видели неплохую тактическую игру по знаменитому роману **Роберта Хайнлайна**. Она появилась после выхода оригинальной и весьма издевательской экранизации **Пола Верховена** и лицензировала весь антураж фильма.

А осенью этого года нас ждет игра, которая тоже использует по полной программе старания голливудских дизайнеров. Но на этот раз это чистый action от первого лица. Теперь уже вы окажетесь в роли «обезьяны», которой явно не к лицу желание жить вечно. Хватаем автомат и идем воевать жуков, устраивая вселенский инсектицид.

Графический движок Swarm займется организацией боя вокруг игрока, выдавая на экран сотни три жуков одновременно. Нас ждут сцены, не уступающие по масштабам голливудским. Это возможность еще раз пережить (или *не* пережить) высадку на Клендату под обстрелом плазменных сгустков, ночной бой, оборону военной базы — но уже не в кинотеатре с попкорном в руках, а изнутри, оказавшись в шкуре рядового пехотинца.

Само собой, не обойдется без летающих жуков-головотяпов, подземных огнеметных медведок и гигантских личинок в стиле «Только не мой мозг, проклятые пришельцы!» — и всего того, чем нам полюбился фильм. Главное — чтобы разработчики на лицензию надеялись, а сами не плошали. Впрочем, даже если одиночную игру они завалят и не смогут смоделировать



«жучиный» ИИ, у нас останется еще многопользовательский режим. Пока не известно, дадут ли игрокам возможность влезть в шкуру жуков или управлять ими в стиле тактической игры. Похоже, нет. А жаль.

CIVILIZATION IV

◆ **Жанр** походовая стратегия ◆ **Создатели** Firaxis ◆ **Дата выхода** осень 2005

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

Величайшая походовая стратегия всех времен возвращается. Четвертое воплощение **«Цивилизации»** вновь заставит игроков строить города, искать на карте сокровища и посылать корабли к Альфе Центавра.

Что же изменится по сравнению с третьей частью? Разумеется, в первую очередь графика. Трехмерные пейзажи, индивидуальные сражения воинов на карте, возможность представить карту в виде земного шара а la **UFO**, забавные мордочки послов на экране дипломатии. И это правильно — если уж что менять, то это внешний вид игры и оформление. Ожидается упрощенный интерфейс, обилие надоедливых подсказок в стиле знаменитой Скрепки.

Восемнадцать цивилизаций, на каждую по два повелителя — индивидуальных, со своим характером и привычками, которые можно будет



прочесть даже по лицу на экране дипломатии. Одни будут открыто показывать радость или гнев. Другие, как, например, китайский повелитель, будут вести себя как хороший игрок в покер, лишь слегка приподнимая бровь в ответ на требование контрибуции. У каждого найдется фирменная «фишка». А характер в целом будет определяться наклонностями: склонность к философии увеличивает рождаемость и уменьшает стоимость научных построек. Религиозность влияет на счастье населения и стоимость храмов. Талантливые повелители усилят культурное влияние страны, а организованные — уменьшат расходную часть бюджета. У грубой военщины будут лучше войска и дешевле казармы.



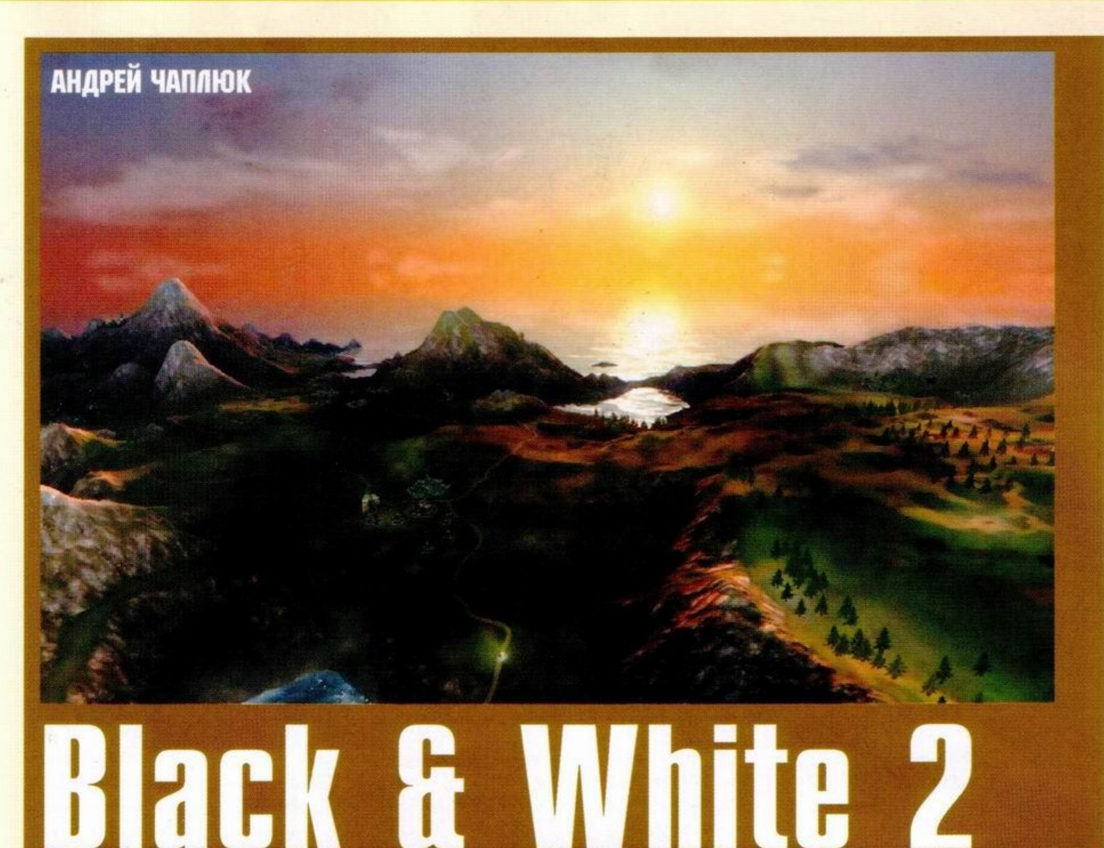
Выбирать отныне можно не только государственный строй, но и религию — и это расширит возможности «профилирования» городов. Незанятых граждан пошлем в монастыри или отправим к дикарям миссионерствовать, а мини-чудеса света дадут маленькие, но очень выгодные в перспективе эффекты.

Усложнилась и система боя. Каждый отряд теперь не просто превращается в ветеранский — его можно усиливать разными способами. Медицинское улучшение даст возможность лечиться. Если страна покрыта холмами, обратим отряд в партизан — и пусть горит земля под ногами врагов. Много леса вокруг — превратим солдат в робингудов. А гарнизон поселений стоит натаскивать на городской бой. Вариантов модификаций очень много, и для каждого вида войск комплект улучшений разный. Артиллерия, например, может развиваться в сторону точности. Она, правда, теперь может нападать на врага самостоятельно, как в первых двух частях игры, но зато сосредоточение артиллерии в одном месте дает отличный эффект плотности огня. А обстрел города повреждает сразу все отряды гарнизона.

Список изменений обнадеживает. С одной стороны, их много, но общий костяк игры сохранится. Похоже, Сид Мейер не собирается портить отличную идею. И если он сможет избавить игру от традиционных проблем с ИИ, новая «Цивилизация» получится — просто заглядение! **ЛКИ**



АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



Black & White 2

◆ **Жанр** симулятор бога, RTS ◆ **Создатели** Lionhead, EA ◆ **На что похоже** Populous: The Beginning, Dungeon Keeper 2 ◆ **Дата выхода** конец 2005

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

Не стерпел Медведь,
Заревел Медведь,
И на злого врага
Налетел Медведь.
Корней Чуковский, «Краденое солнце»

Кто из нас в глубине души порой не мечтает о безграничной власти, которая подарила бы ему возможность отдавать приказы и повелевать? Наверняка такие мысли посещали и Питера Молине. Однако в отличие от большинства мечтателей мэтр все-таки решился воплотить свои сокровенные желания. Хотя бы в виде компьютерной игры.

*К сожалению, первая игра **Black & White**, задуманная автором как триумф дизайнерской мысли, оказалась холостым выстрелом. Игрушка щеголяла новаторской концепцией и массой наград от тематических изданий, но не получила признания в среде простых игроков. Но Молине не привык пасовать перед трудностями и с удвоенным рвением приступил к делу. Результат его работы над ошибками нам обещают показать уже в конце этого года.*

Black & White 2 — не просто переосмысление идеи пятилетней давности. Питер Молине, как всегда, щедр на обещания, а количество оригинальных и доселе невиданных «фишек», которые он намерен реализовать в игре, поражает воображение. В основе — все та же концепция бого-симулятора. Однако на этот раз нам обещают не просто чистокровный God Sim, но и полноценную стратегию, которая придется по вкусу как отъявленным любителям Black & White, так и простым смертным игрокам.

ТАК ЛИ ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ?

Со времен первой части в игровой вселенной прошла не одна сотня лет. Если раньше нам приходилось осуществлять божественный надзор за примитивными народцами, не вкусившими прелесть цивилизации, то теперь игрокам предложат возглавить одну из древних, но уже довольно продвинутых наций. Место первобытных дикарей, с трудом представлявших себе, что такое сельское хозяйство, займут знакомые греки, египтяне, ацтеки, викинги и японцы.

Подобный ход позволит разработчикам не только сменить обстановку, но и внести значительные изменения в саму игровую систему. Если в B&W игрок играл роль не бога, а няньки, которой приходилось следить за всем и сразу, то теперь нам наконец-то дадут расслабиться. Забудьте о нудном возведении построек, сборе урожая и необходимости устраивать «сюси-пуси» с каждым подопечным. Теперь ваша паства может вполне самостоятельно решить большую часть повседневных проблем, не тревожа высшие силы своими примитивными просьбами.

Роль бога заключается лишь в определении генеральной линии развития подконтрольного народца, защите своих подопечных от посягательств соседей и укреплении веры паствы в могущество себя, любимого.

ОПАЛЕННЫЙ ЭДЕМ

Непременный атрибут развития любой цивилизации — военные конфликты с соседями и бесконечный передел территории. Свято почитают это правило и разработчики из **Lionhead**, то и дело стравливающие народцы B&W2 между собой. Вторая часть игры в значительной мере ориентирована именно на сражения. Оно и понятно — вместо толпы гомонящих дикарей нам дают организованные нации, понимающие толк в военном искусстве. С такими ребятами грех не пойти в поход. А возросшее до нескольких тысяч количество поселенцев позволит организовать масштабные и красочные баталии.

В связи с этим вновь встает вопрос о балансе сил между злыми и добрыми богами. Ведь если первые могут активно атаковать противника, покоряя новые территории огнем и мечом, то добрячкам разрешено только отбиваться от наскоков наглых конкурентов. Самим же нападать на соседей запрещено — карма не велит. Для соблюдения баланса добрым богам позволят пополнять паству мирным путем, за счет демонстрации соседним народам наглядных достижений собственного хозяйства и всяческих чудес.



➡ «Скажите их величествам, что нынче очень многие двуногие-безрогие предпочитают мармелад, а также пастилу!»

Если же конфликта не избежать, придется организовать массовый призыв в районных военкоматах. В игре не будет специализированных военных юнитов. Под ружье можно поставить практически каждого подопечного, построив казарму и выдавая местному населению мечи, копья, топоры или луки. Кроме того, каждой нации будет доступно собственное уникальное оружие.

Управление армиями организовано с помощью системы флагов. Игрок не сможет прямо указать какому-либо отряду его цель. Нужно разместить в нужном месте флаг, который в зависимости позиции станет сигналом к определенному действию. Водрузив флаг на ближайшем холме, вы заставите солдатиков бодро маршировать в указанную сторону. А указав на отряд противника — броситься в атаку. Аналогичным образом можно будет организовать охрану нужного здания или существа. Конечно, кому-



➡ «Конг. Кинг Конг. Вы не подскажете, как пройти к ближайшим башням-близнецам?»





➡ «А кому вообще нужны эти звери? Банзай!»

то эта система может показаться непривычной или неудобной. Однако роптать бесполезно — разработчики четко убеждены в том, что для такой масштабной игры это единственно верный подход.

Разумеется, бог просто обязан поддержать свои войска парочкой мощных заклинаний. К сожалению, разработчики решили значительно сократить божественный арсенал, оставив всего шестнадцать заклятий. Зато маленький ассортимент нам обещают компенсировать повышенной убойной силой. Изюминкой станут эпические заклинания, по разрушительной мощи сравнимые с такими стихийными бедствиями, как извержение вулкана, торнадо или всемирный потоп. Да и божественная длань — очень опасный инструмент, с помощью которого можно раскидать солдат противника или швырнуть им на головы парочку валунов.

Если же удача в полевых сражениях явно не на вашей стороне, стоит попытаться отсидеться за крепкими стенами. В процессе гонки вооружений мирные деревушки превратились в огромные города, закованные в кольцо толстых стен и ощетинившиеся сторожевыми башнями. Поэтому поселения в игре вполне могут выдержать небольшую осаду. Но и крепостные стены — не панацея от всех бед. Грамотно организованный штурм способен пробить оборону. А уж если в нем участвует свирепое Существо, то на защитниках сразу же можно ставить крест — в порыве боевого азарта гигантская горилла способна проломить любую стену. Что при этом будет с обороняющимися, лучше и не упоминать.

ТВАРИ ДРОЖАЩИЕ

Главная изюминка игры — Существа. Именно возня с ручными зверушками приносила в первой части Black & White больше всего радости. Однако там этот момент был элементарно недоработан. У игрока постоянно не хватало времени на то, чтобы следить за своим любимцем. В итоге божественная скотинка бесцельно шлялась по острову, поедая несчастных людишек и творя прочие безобразия. Исправить поведение Существа было практически невозможно — отсутствие реакции игрока на его поступки в течение 10-15 минут оно воспринимало как молчаливое одобрение. Так что из запланированной миролюбивой коровы порой вырастал настоящий монстр, с которым даже хозяину справиться было непросто.

Во второй части нам обещают исправить эту ситуацию. Сняв с игрока рутинную работу по планированию мирной жизни собственной паствы, разработчики подарили ему уйму времени для общения со своим любимцем. Но даже если вам придется отвлечься, Существо не сможет безнаказанно безобразничать. Во-первых, местные жители научились объединяться в отряды и давать божьим тварям отпор. Ну, а во-вторых, все поступки Существа будут отмечаться в специальном журнале. Посмотрев его, игрок сможет похвалить своего любимца или надавать ему по шее за плохое поведение.

Самим Существам прибавили интеллекта. Теперь они будут учиться намного быстрее и не станут доводить игрока до белого каления необходимостью повторять по триста раз один и тот же трюк. Особо продвинутым экземплярам божественного зоопарка можно будет поручить управление мирным хозяйством или поставить во главе войска. Конечно, возможность воспитать бесстрашного льва, который будет выигрывать баталии, выглядит весьма заманчиво. Однако вряд ли у разработчиков хватит сил на то, чтобы создать искусственный интеллект, соперничающий с разумом живого игрока. Так что, скорее всего, роль Существа будет заключаться в воодушевлении дружественных сил и управлении небольшими отрядами. Ну, и об использовании божьего посланца в качестве тарана, способного раскидать половину вражеской армии, забывать тоже не стоит.

На облик вашего подопечного будут значительно влиять его поступки. Отличить на глаз добрую гориллу от воинственной не составит труда — по физиономии первой постоянно блуждает беззаботная улыбка, а вторая предпочитает распугивать поселенцев, демонстрируя свирепый оскал. Аналогично будут различаться земли добрых и злых богов. Если во владениях первого вечное лето, цветут цветочки и поют птички, то в королевстве злодея не найти ничего, кроме суровых скал, вулканов и вытоптанных степей.

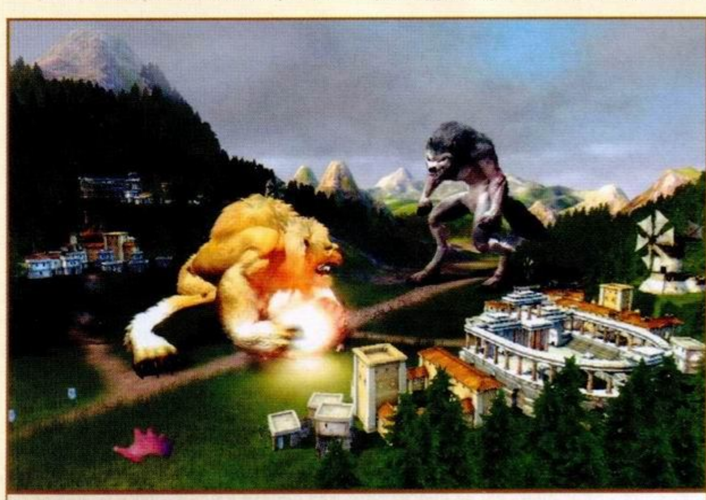
Фанатов обрадует возможность импортировать в Black & White 2 собственное Существо из первой части. При этом зверюшка сохранит свои характеристики, однако ее внешность подвергнется существенным изменениям. Разработчики не пожалели полигонов и шейдеров на модели Существ, украсив их настоящей шерстью, которую нам так долго обещают создатели **Vivisector**. Ценители индивидуальности смогут запросто подстроить внешность собственного любимца под свой вкус, изменив его рост, упитанность и интенсивность волосяного покрова.

❖ ❖ ❖

Обещания Питера Молине всегда выглядят очень красочно. Мэтр обожает разъезжать по ушам игроков бесконечными речами об инновационном игровом процессе, революционных концепциях и прочих доселе невиданных чудесах. Причем, как ни странно, в большинстве случаев эти рассказы оказываются правдивыми. И сомневаться в том, что Black & White 2 будет революционным во всех смыслах проектом, также не приходится.

Однако избыточная оригинальность может стать главной проблемой. Простым игрокам трудно понять глубинный смысл и философию творений господина Молине. Поэтому в большинстве случаев первую Black & White ставили на дальнюю полку после третьей-четвертой миссии. Конечно, Молине и Ко клянутся сделать вторую часть своего богосимулятора более удобной и дружелюбной по отношению к игроку. Однако для этого придется усердно поработать над рутинными вещами, доведя до ума все без исключения составные части игры. А вот на это, к сожалению, у великого фантазера обычно не хватает ни сил, ни желания — все ограничивается лишь удачной концепцией, которая зачастую подается игрокам в обертке сырого игрового процесса.

Хочется надеяться, что в случае с Black & White 2 разработчики все-таки соберутся с силами и предоставят нам не только оригинальный, но и играбельный проект. Благо времени для этого у них было (и будет) достаточно. **ЛКИ**



➡ И в зубах его не огонь горит — солнце красное, солнце краденое.



➡ Население города на стихийном рок-фестивале. Или это массовый забег по грибы?

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ



Gothic 3

◆ **Жанр** ролевая игра ◆ **Создатели** Piranha Bytes ◆ **На что похоже** Gothic, Arx Fatalis ◆ **Дата выхода** 1 квартал 2006

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ 

Идет-гудет Зеленый Орк.
Зеленый Орк, весенний Орк.
Играючи, расходится
Вдруг ветер верховой:
Как облако, — все зелено,
И воздух, и вода!
Почти Некрасов

Тяжела и неказиста жизнь простого заключенного. Побег организуй, попутно порешив демона локального масштаба, драконов там всяких поубивай, заодно Белиару рога обломай. Теперь вообще пророчат в спасители мира. Тяжко. Совсем покоя не дают...

Могущество короля держалась на магической руде, которую добывали заключенные. Когда купол был уничтожен, все дружно забили на работу и рванули на свободу. Впрочем, свобода оказалось не такой сладкой, и большую часть бывших заключенных быстро порезали на куски. В этом безобразии виноват главный герой (о чем он предпочитал не распространяться).

Потом было разгребание проблем из-за убийства демона первой части и поиск корабля, на котором можно было исчезнуть с острова. Все получилось, и главный герой с дружной компанией благополучно свалил, прихватив с собой пару сундуков с золотом. На этом, собственно, и заканчивается вторая часть.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ

Действие **Gothic 3** переместится с острова, где происходили события двух предыдущих игр, на материк. Неизвестно, каким образом на него попал герой. Возможно, на корабле (разработчики заверяют, что кораблекрушения не было).

На материке война закончена. Но не в пользу людей — орки захватили почти все города и поработили население. Уцелевшие ютятся в пустынях и в тундрах, куда завоеватели побрезговали прийти.

Это была завязка. Дальше — интереснее. Шокирующая новость номер один: теперь орки не безмозглые монстры (Ур Шак — исключение), а полноценная раса со своей культурой и целями, которые не так просты, как может показаться.

Шокирующая новость номер два: вы можете не спасать человечество, а помогать оркам. Или вообще встать в сторонке и смотреть, как развиваются события. Концовок игры как минимум три. Причем одновременно помогать нашим и вашим не получится. Земля слухами полнится, и вскоре за активное сотрудничество с орками в людских поселениях героя будут встречать дружным залпом из арбалетов.

Справедливо и обратное. Помогая человечеству избавиться от завоевателей, вы рискуете стать желанным завтраком для орков. Интересно, если оставаться в стороне — будут любить, те и другие? Занятно то, что рассказы о деяниях достигают ушей героя не сразу, а через какое-то время. Даже изрядно напакостив одной стороне, можно некоторое время оставаться там желанным гостем.

Кроме людей и орков будет еще четыре расы. Какие именно, неизвестно. Хотя, может быть, под расами подразумеваются группировки. Точно будет старый знакомый генерал Ли с командой, мечтающий отомстить королю за предательство.

С нелинейностью — полный порядок. Даже более — это серьезный шаг вперед. Раньше игра, при всей свободе выбора, все равно вела к одной концовке. Помогай наемникам, паладинам или оставайся в стороне, как лицо магической неприкосновенности, — цели едины. Кстати, еще один плюсик — можно сразу браться *за любое задание в игре*. Больше никаких ограничений не будет.

Что станет с прокачанным героем? Перенести персонажа из второй части игры не удастся во имя баланса и равновесия. Иначе игрок, придя могущественным магом или воином, вынесет всех на счет «раз». Делать персонажа абсолютным задохликом тоже никто не собирается. Стартовые характеристики — приличные, но из-за проклятья... понятно, герой ослабел. По ходу игры заклятье можно снять и вернуть утраченные силы.

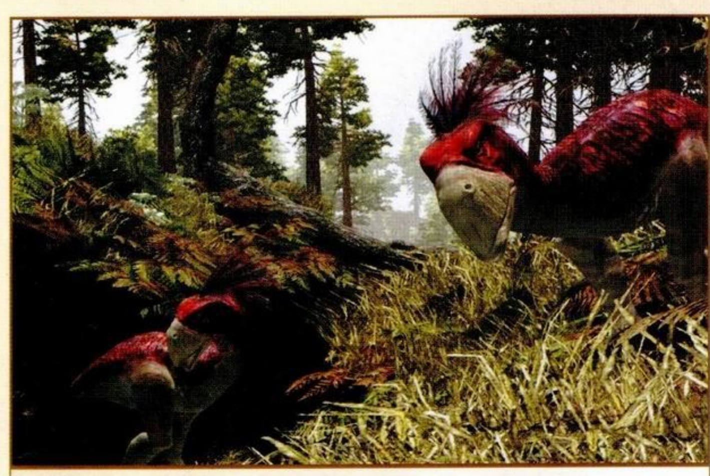
ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ

Игровой мир по сравнению с **Gothic 2** вырос в три раза и теперь составляет семьдесят пять квадратных километров. Каждый кусочек создан вручную — никакой копирки.

Большая территория — это хорошо, но как по ней передвигаться? Длительные забеги на своих двоих раздражали уже в предыдущей части. Фанаты умоляют добавить в игру верховых животных — но разработчики упорно отмалчиваются, дескать, с быстрым перемещением по миру не будет никаких проблем. Наверное, для этого создадут телепортаторы, похожие на те, которые мы видели в Яркендаре. Это чудесно, даже очень — но кто по доброй воле откажется от собственного коня?

Сам материк будет разбит на восемь областей. Каждая территория уникальна. Нашлось место для пустынь, лесов, городов и заснеженных холмов. На каждой территории обитают уникальные монстры, коих в игре более полусотни. Интеллект обитателей животного мира был значительно доработан. Мы и раньше наблюдали, как кто-то кого-то съедал. Но стычки были случайными, а большую часть времени животные бродили по лесам, лугам и дожидались игрока, чтобы поделится с ним драгоценным опытом. Теперь монстры сбиваются в стаи для охоты и целенаправленно выискивают жертву. Так что, гуляя по лесу, не удивляйтесь, если заметите масштабное сражение между стаей бобров-убийц и отрядом кроликов-потрошителей.

Больше стало поселений и городов (по просьбам игроков). Теперь для посещения доступны двадцать населенных пунктов. Население большей части из них стенает под железной пятой завоевателей.



➥ После того, как рухнул барьер, бройлерные цыплята заметно одичали.

Вместе с территорией выросло количество NPC: вместо четырехсот во второй части игры их станет больше тысячи. И, как обычно, каждый диалог будет полностью озвучен. Жители городов, как и прежде, живут своей жизнью, а не стоят, открыв рот, в ожидании героя, чтобы всучить какое-либо задание. Днем — работать. Вечером — отдыхать. Ночью — спать. Обещают, что распорядок дня и поведение жителей станут реалистичнее.

А теперь шокирующая новость номер три — поселения можно будет отбивать с боем. Причем на простую зачистку не рассчитывайте. Все куда хитрее и завязано на репутацию героя. Убиваете орков, помогаете людям — и она становится выше (можно и наоборот; тогда результат будет противоположный). К достойному человеку присоединятся NPC и помогут в борьбе. Но постоянных спутников точно не будет. Некоторые персонажи будут помогать какое-то время, а потом — извините. Спасение мира — работа индивидуальная. Если настрогать очень много орков, в захваченных селениях вспыхнет восстание — и порабощенные жители помогут в битве.

Концепция такая: за убийство орков начисляются некие очки. Параллельно поднимается дух порабощенного населения. Когда вы достигнете определенного предела, начнется восстание. Вопрос — а не может случиться так, что бунт начнется без игрока? Например, он находится в другой части страны. Или это дело поставят на скриптовые рельсы?

Впрочем, не одними восстаниями живет подполье. Есть более изящные способы бороться с зелеными хозяевами. Найти в лесу одинокого и злого тираннозавра по кличке Рекс, привести его в город, где расположились орки. Зеленые ушастики панически боятся эту тварь и спешно покидают место жительства, чтобы не стать мясным салатом. Правда, что делать с зубастым подарком жителям освобожденного города — серьезный вопрос. Звать динозавра покрупнее?

О ГИЛЬДИЯХ И ПРОФЕССИЯХ

Еще во второй части игры можно было выбрать для персонажа одну из профессий. Правда, толку от этого... Взять, например, охотника. Единственная польза — возможность продавать по более высокой цене шкуры. Разве это дело? Теперь выбор ремесла влияет на характеристики. Решили стать тем же охотником. Получили задание: подстрелить редкую тварь. Если выполните, подрастет навык стрельбы из лука. Заманчиво, правда? А ведь профессий можно выбрать сразу несколько. Весь список разработчики еще не огласили. Лишь об одной обмолвились в интервью. Гладиатор. Сражаясь на аренах, вы постепенно поднимаетесь по карьерной лестнице и растите навыки ближнего боя.

Изменения коснулись и гильдий. Теперь они похожи на те, что мы видели в первой части. Выбираете лагерь и, уже став членом гильдии, решаете развивать бойца или мага. По словам авторов, это сделано для того, чтобы не привязывать игрока к классу. Боец или маг — все равно можете выбрать любую сторону.

Точно так же действует магическая система. Маг огня может выучить заклинания водного волшебника, и наоборот. Самое интересное, что по ходу игры можно изменить класс персонажа. Из бойца сделать мага, и наоборот. Подобная свобода объясняется тем, что авторы не хотят накладывать никаких ограничений. Пускай игрок сам выбирает, как играть, за кого и к чему ему стремиться.

Боевая система переделана полностью. Исчезли числа, показывающие, как развит навык. Вы либо мастер боя, либо нет. Вместо этого боевое мастерство делится на несколько техник боя, и их совершенствование влияет на навык в целом. Каждая техника изучается отдельно и не зависит от другой.

Просто? Черта с два! Во-первых, классов оружия стало больше. Одноручный меч, двуручный, бой двумя руками, бой со щитом и даже копье. На одной из картинок персонаж, вооруженный копьем и щитом, резво валит монстров — стиль гоплита из греческой фаланги. Во-вторых, есть специальные удары, которые тоже нужно изучать.


Герою надо спрятаться в тени стены и тихонько спросить: «Бабка, орки в деревне есть?»

Да, боевая система стала напоминать ту, что реализована в **Diablo**. Но так ли это плохо? Как ни крути, боевая часть была слабой стороной игры. Выбора никакого: если воин, бери одноручный или двуручный меч. Теперь все изменится.

Сам бой тоже серьезно переработали. Чтобы пробить комбинацию ударов, не нужно остервенело долбить по клавишам с зажатой кнопкой мышки. Пара щелчков по «грызуну» — и серия ударов готова. Еще есть специальные атаки. Для того чтобы их выполнить, необходимо нажать нужную кнопку в нужный момент.



ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА

Больной вопрос обоих частей игры — графика и управление. Никто не требует от ролевой игры красот боевика, но давайте признаем, что внешность игры была откровенно устаревшей. Теперь все должно измениться. Разработчики сказали: «Хватит!» — и засучили рукава. Итог: графический движок был создан с нуля.

Картинка похорошела. Игра создается под **DirectX 9.0c** и будет поддерживать пиксельные шейдеры версии 3.0. За физику отвечает всем известный **Havok**. Славу богу, потому что, честное слово, уже надоели «вмурованные» в стенку трупы и пропадающие персонажи. Из новомодных технологий еще замечен **EMotionFX** (используется для отрисовки персонажей) и **Motion Capture**. Говорят, что, мол, мимика затмит даже **Half-Life 2**. Смелое утверждение. Верится с трудом.

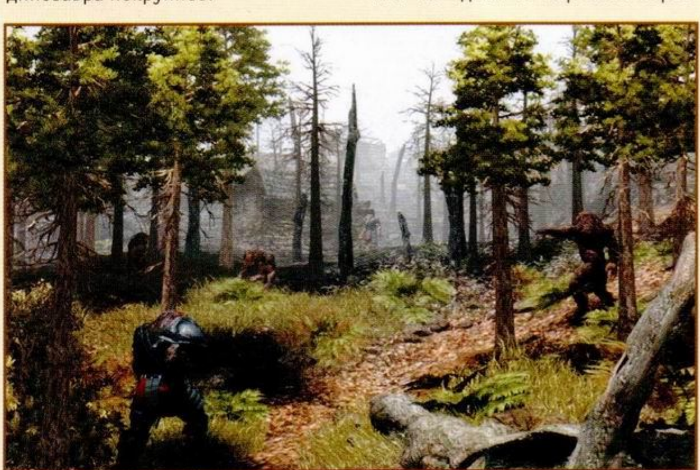
Анимация персонажей полностью переделана. Теперь для каждого удара и оружия создано собственное движение. Обещают, что жестикуляция при разговоре будет соответствовать смыслу речи. Например, рассказывая, куда ушел лось, персонаж будет показывать именно ту сторону, куда он действительно пошел, то есть за дальний кордон. Интерфейс тоже подвергся изменениям — наконец-то реализуют нормальную поддержку мыши.

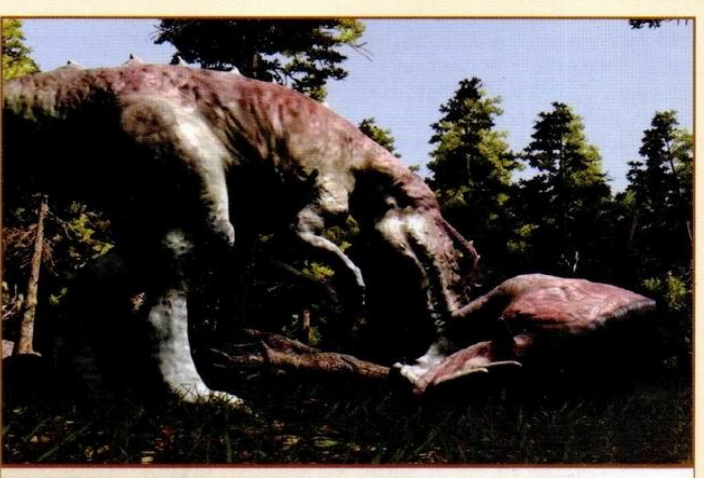
❖ ❖ ❖

Если разработчики выполнят обещания, получится нечто невиданное. Игровой мир в серии Gothic и раньше был очень силен, а теперь вообще может достигнуть небывалой высоты. Графику и управление, бич обеих частей игры, приведут в порядок. Ролевая система улучшится, хотя в целом останется прежней. Нелинейность... Слушайте, долой похвалы! Фирма в вязании веников замечена не была, поэтому вряд ли стоит сомневаться в результате.

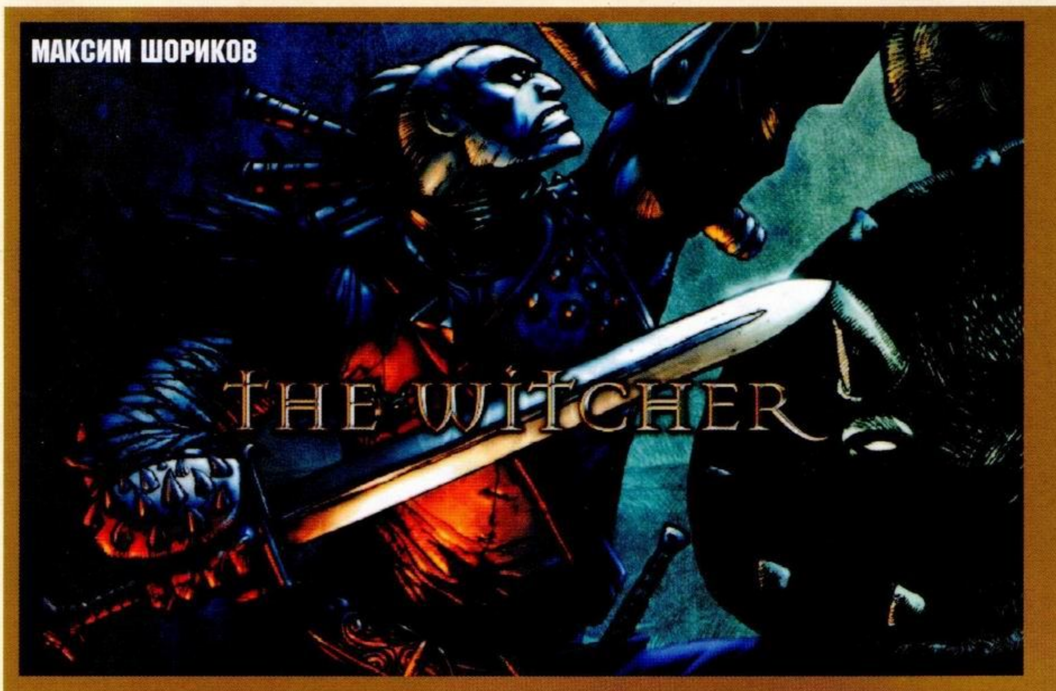
Волнует лишь одно. Четвертый квартал 2005 года — дата выхода немецкой версии. Когда появится английский релиз (про русский и думать не хочется), страшно представить. Вспомните, как было раньше... То-то и оно. Выводы напрашиваются печальные. Конечно, это не помешает нашим криворуким пиратусам нагло слямзить немецкую версию, «отшень карашо перефести» и выложить на прилавки. Но как же хочется получить нормальный продукт без тысячи ошибок и стилусного перевода!

Подождем. Время покажет. **ЛКИ**


Картинка-загадка: найдите главного героя и его верную обезьяну.


«Рекс, животное, хватит жрать. Айда орков воевать! Ко мне, Рекс!»

МАКСИМ ШОРИКОВ



The Witcher

◆ **Жанр** ролевая игра ◆ **Создатели** CD Projekt ◆ **На что похоже** Neverwinter Nights ◆ **Дата выхода** конец 2005

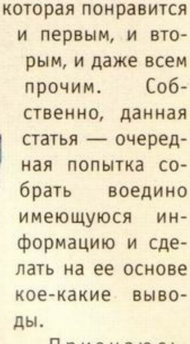
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ 

— Что в мешке?

— А, такой, как бы это сказать, бес. Поймал его для вас, в подарок. У вас тут зверинец есть? Нет? Так набейте из него чучело и повесьте в сенях, пусть гости дивятся. Хитрая скотина, доложу я вам, этот бес. Брешет, что его зовут Шуттенбах.

А. Сапковский, «Что-то закончится, что-то начнется»

Надо сказать, ждут игру уже довольно давно. Ждут любители RPG, ждут фанаты книги. То и дело в прессу от панов разработчиков поступает информация. Обещают нам игру, которая понравится и первым, и вторым, и даже всем прочим. Собственно, данная статья — очередная попытка собрать воедино имеющуюся информацию и сделать на ее основе кое-какие выводы.



Признаюсь, когда только начинал писать статью, хотел начать ее с полного придыханий абзаца о том, какая замечательная серия книг о ведьмаке и как сильно я ее люблю. Но сам мир, созданный польским писателем **Анджеем Сапковским** (см. врезку), не любит и даже не терпит пустых восторгов. Это жестокое место, полное странных противоречий и контрастов.

Неудивительно, что этот мир оказался благодатной основой для создания ролевой игры.

Что же нам готовят хитрые поляки?

ОТСТРЕЛ ГНОМОВ

Главный герой игры — ведьмак Геральт из Ривии, основной персонаж книжного цикла. Честно говоря, наводит это на нехорошую мысль о том, что разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления. Напоминаю: изначально планировалось сделать персонажа никак не связанным с книгами, оставив его создание на совесть игрока. Ан нет, не судьба.

Сами поляки объясняют свое решение тем, что Геральт — один из самых убедительных и детально проработанных образов. Звучит это, напротив, не слишком убедительно, но, может, оно все-таки и к лучшему. Мало ли чего там они могли навертеть с безымянным героем. Впрочем, есть тут и еще один скользкий момент: не отпугнет ли такая жесткая привязка игроков, не читавших книжную основу?

Утверждают еще, что герой наш будет страдать потерей памяти. Хочется надеяться, что разработчики одумаются и не станут использовать такой избитый сюжетный ход. «Затравку» истории, увы, трудно назвать оригинальной. Геральт возвращается в Каэр Морхен, обитель ведьмаков, где встречает агрессивно настроенный отряд наемников. Разумеется, герою не понравилось подобное варварское отношение к частной собственности, и, дав негодяям отпор, он отправляется на поиски виноватых.

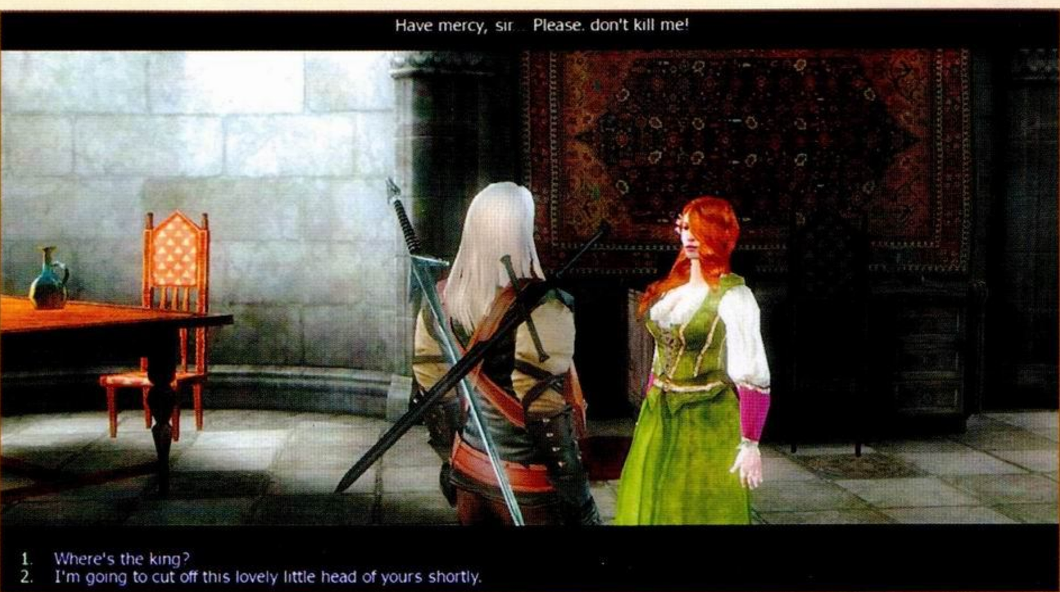
Да тут еще и многочисленные монстры повылезали из своих убежищ. Притом многие из них считались давно вымершими, ходят даже слухи, что некто специально выращивает этих чудовищ для ведомых одному ему целей (наверняка бессовестно врут!).

Разработчики упоминают о древнем пророчестве некой Итлины, эльфийки, предрекшей смерть мира от снега, который покроет все вокруг. Словом, не предстоит ли нам очередное спасение всех и вся?

Помимо всего прочего игра обещает быть нелинейной и иметь три концовки, которые, естественно, держатся в секрете. Однако уже есть информация, что исход зависит не от какого-то конкретного вывода, а от ваших действий по ходу всей игры. Хочется верить.

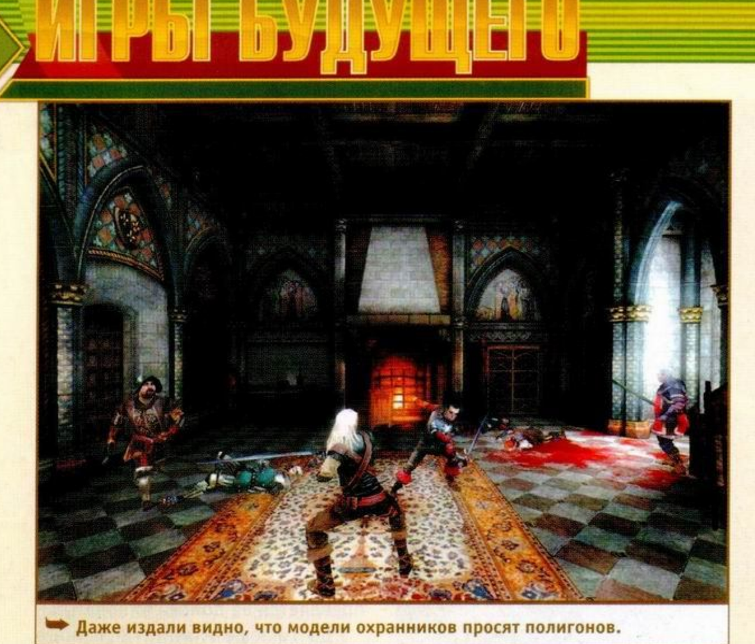
ЕСТЬ МНОГО ДОРОЖЕК...

Квестов планируется много, как главных, так и побочных. Основных сюжетных линий две: по-



➡ Обаятельный Геральт умеет убеждать. Сейчас он отколупает девушке голову, если она не скажет, где король.





Даже издали видно, что модели охранников просят полигонов.

литическая (Геральт примет участие в становлении Темерийского королевства) и личная, притом не исключено, что обе ветки будут тесно связаны между собой.

В создании сценария игры, квестов и текстов диалогов принимали участие видные польские писатели Яцек Комуда и Мацей Юревич, имена которых нам, к сожалению, ничего не скажут, зато много нам скажет тот факт, что в «доводке» участвовал лично пан Анджей. Решения квестов обещают сделать множественными, игрок нередко будет стоять перед моральным выбором.

Однако разработчики не хотят идти по пути **KotOR**, создавая четкую границу между добром и злом. Напротив, следуя заветам пана Сапека, обещают сделать этот выбор сложнее и неоднозначнее. Кроме того, он будет отражаться не на характеристиках, а в первую очередь на самом ходе игры, притом не сиюминутно, а где-то в обозримом будущем. Манчкины не пройдут!

Представьте себе, например, что вы убили разбойника и сделали тем самым доброе дело. А тут оказывается, что он был единственным, кто знал короткую дорогу через лес, кишащий разнообразной плотоядной живностью.

ПО ГОРОДАМ И ВЕСЯМ

Вполне логично, что *весь* мир «Ведьмака» мы в игре не увидим. Более-менее точно можно утверждать, что будет королевство Темерия. Проработать географию обещают очень аккуратно, один город не будет похож на другой. Как вам поселение, подкошенное чумой? Или изолированное от мира болотами, кишащими чудовищами? Геральту, разумеется, предстоит принять непосредственное участие в судьбах этих городов (икается **Fallout**).

Однако пространство игры — это не только города, как говорят сами разработчики, треть мира — склепы, пещеры и прочие подземные пространства. И тамошние обитатели будут не так восприимчивы к вербальным воздействиям, нежели жители городов. Будет где развернуться ведьмачьему мечу! Впрочем, опасно будет и на поверхности, в диких местах.

Смена дня и ночи не будет декоративным элементом, как в большинстве игр, — наткнуться на опасную тварь ночью куда вероятнее. Да и сами жители ночи в большинстве своем куда опаснее дневных зверюшек. Многие из квестов придется выполнять в определенное время суток, ведь нашему охотнику на чудовищ будут давать заказы как на дневных, так и на ночных тварей.

СЕРЕБРЯНЫЙ МЕЧ

О ролевой системе информации мало. Разработчики не собираются копировать ни одну из известных RPG-систем, но и изобретать велосипед тоже не станут (по крайней мере, очень сложный велосипед). Судя по всему, будет она основана на уровнях, т.е. навыки будут расти не по мере использования, а после распределения очков, полученных по достижении очередного уровня опыта.

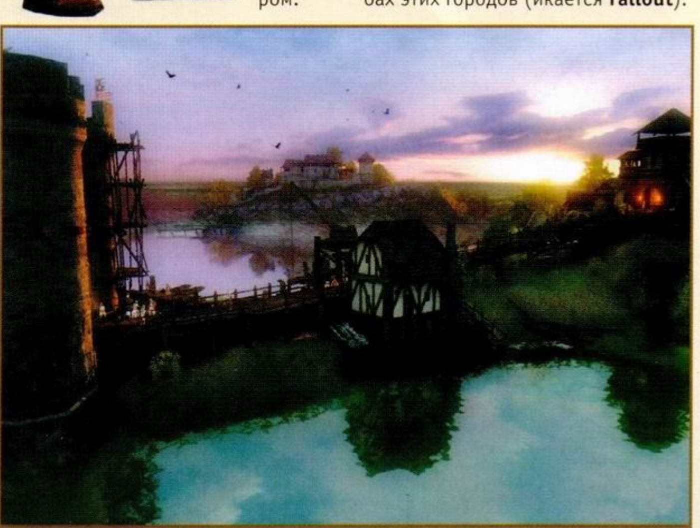
Для каждого умения планируется пять основных уровней, но для каждого из них будет доступно некоторое число вторичных улучшений, причем каждое из них не увеличивает уже имеющиеся навыки, а дает свои (например, шанс оглушения противника). Эффекты от разных уровней навыка складываются.

Групп умений будет три: боевые, магические и пассивные. Магические отвечают за ведьмачьи магические знаки. Всего пока названо шесть штук, больше, видимо, и не будет: аард (телекинез), игни (пирокинез), квен (изгнание нежити), гелиотроп (повышает сопротивление магии), аксия (снимает страх, успокаивает), ирген (запирает двери). Наборчик не слишком впечатляющий, но ведьмак — не маг, а воин.

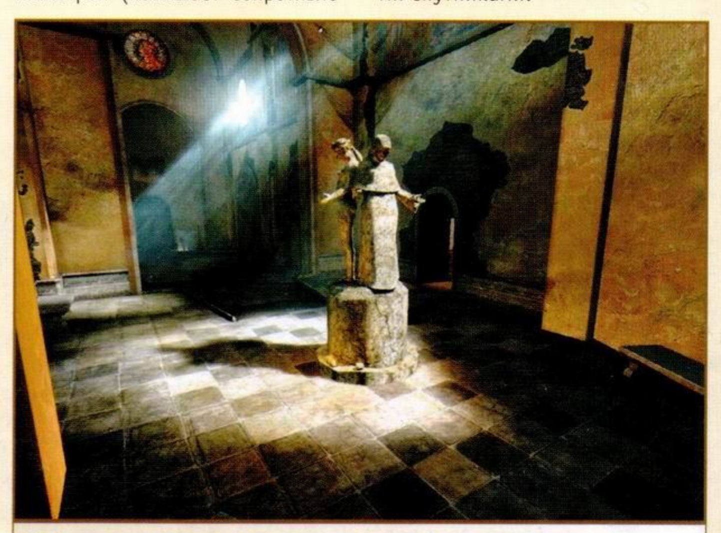
В пассивные навыки включается все, что не вошло в остальные разделы: умение разговаривать, торговать, взлом замков, алхимия. Кстати, об алхимии: ведьмаки довольно часто пользуются усиливающими составами, поэтому в игре им отведено существенное место. Зелья разделены на три вида: простые, которые можно будет купить в ближайшей лавке, ведьмачьи, которые придется варить самостоятельно, и уникальные, которые были приготовлены много лет назад легендарными чародеями.

Стилей боя будет три: силовой, быстрый и групповой. В первом случае удары наносятся сильные, но с большим перерывом, во втором — наоборот. Последний стиль предназначен для борьбы с множественными противниками. Ведьмаки — мастера меча, т.е. вся система навыков направлена исключительно на них. Это вовсе не значит, что главный герой не будет и не сможет пользоваться никаким другим оружием. Но прибавок не будет, да и необходимость сражаться чем-то, кроме меча, будет продиктована лишь сюжетом. Жестоко, но логично.

Предусмотрено два вида мечей: простой, для людей, и серебряный — для монстров. Их можно будет перековывать, улучшать, покупать новые. Однако эти два предмета станут нашими вечными спутниками.



Картинка неплохая, но мягким фильтром a la «Персидский принц» нас уже не удивишь.



Подходящее место для охоты на упыриц. Убедительные световые эффекты.



ОН ПРИШЕЛ С СЕВЕРА

Основа мира игры — цикл польского писателя Анджея Сапковского о ведьмаке, насчитывающий семь романов и сборник рассказов. Эта вселенная очень популярна и на родине писателя, и везде, где она издавалась. На ее основе были созданы комикс, фильм и сериал, которые я назову, скажем так, не совсем удачными (фанаты очень сильно надеются, что игра превет сей порочный круг).

Вселенная, созданная паном Сапковским, относится к фэнтези, однако на одной полке с какой-нибудь «Сагой о Копье» его книгам делать нечего. Польский писатель твердо придерживается жанра реализма в наполненном противоречиями и анахронизмами мире. События описываются максимально правдоподобно, пусть и в данных фантастических координатах. Основной ориентир — не пафосный героизм, а настоящие темные времена, полные жестокости, насилия и невежества. Все это аккуратно замешано на почти современных реалиях, что создает удивительный эффект смешения времен. И, что особо выделяет книги Сапковского, в них отсутствуют строго отрицательные и строго положительные персонажи.

Мир Сапковского — это мир победившего человечества, эльфы и прочие гномы существуют, но отошли на задний план. Невесть откуда взявшиеся люди давным-давно вытеснили их — остается только приспосабливаться. Но находятся и недовольные — в лесах прячутся банды партизан, состоящие из представителей нечеловеческих рас. Так что на дорогах стало весьма опасно.

Недавно закончилась война — ничем, как водится, только разорение и горы трупов, так что все приходится отстраивать заново. Усиливается монашеский Орден Красной Розы (монахи из них примерно такие же, как из крестоносцев и тамплиеров). Партизанские банды еще не до конца перебиты. Словом, обстановка неспокойная.

Ведьмаки — наемные охотники на чудовищ. И они — не совсем люди. В раннем детстве будущих ведьмаков забирали из семей (по праву предназначения: «Я возьму у тебя то, что у тебя есть, но о чем ты не знаешь», — классический мифологический сюжет, ребенок за спасенную жизнь). Затем детей подвергали воздействию разных зелий, которые, если ребенок выживал, многократно увеличивали его возможности. После многочисленных тренировок мы получаем великолепного бойца, с которым мало кто из людей сможет потягаться. Впрочем, специализация ведьмаков — это чудовища, которые не дают жить простым людям. Ведьмаки великолепно владеют мечом, умеют пользоваться зачатками магии и варить полезные для здоровья зелья.

Люди ведьмаков, мягко выражаясь, недолюбливает, говорят, что у ведьмаков нет ни души, ни чувств. Однако, во-первых, без истребителей чудовищ все равно никуда, а, во-вторых, зачастую на практике все оказывается не так просто — «настоящими» людьми часто оказываются эти самые бездушные истребители монстров.

ВЕДЬМАК И ЕГО ПАСКУДНАЯ РОЖА

Почему я говорю о графике в последнюю очередь? Все очень просто — вы видели скриншоты? Не то что редкая RPG, редкая игра любого жанра может похвастаться таким качеством картинки. По крайней мере, за эту сторону проекта мы можем не волноваться.

Многие люди при взгляде на скриншоты не верят, что перед нами **Aurora** — движок игры **Neverwinter Nights**. Однако так оно и есть. Впрочем, работа над его переделкой была проведена очень большая.

В первую очередь поляки отказались от технологии tilesets. Что это такое? Наверняка многие из вас работали в редакторе модулей Neverwinter Nights или хотя бы слышали о нем. Так вот, там уже имеется определенный набор объектов, моделей и текстур, из которых вы можете составить локацию. Вы могли видеть это и в оригинальной игре — все карты состоят из определенного набора «кубиков», собраны, как конструктор. Надо заметить, что подобная технология используется и во многих других играх.

Здесь же мы имеем дело с другой системой: всякий объект, всякая локация создавалась вручную до последнего полигона (ну, почти). Таким образом, например, дома в городах хоть и выдержаны в одном стиле, не выглядят изготовленными из деталей одного конструктора, а кажутся настоящими постройками.

Впрочем, и на этом наши доблестные поляки не остановились. В движок была добавлена масса новых алгоритмов. В частности, по-новому просчитывается освещение и световые эффекты — как результат мы получим, например, реалистичные и динамически просчитываемые тени.

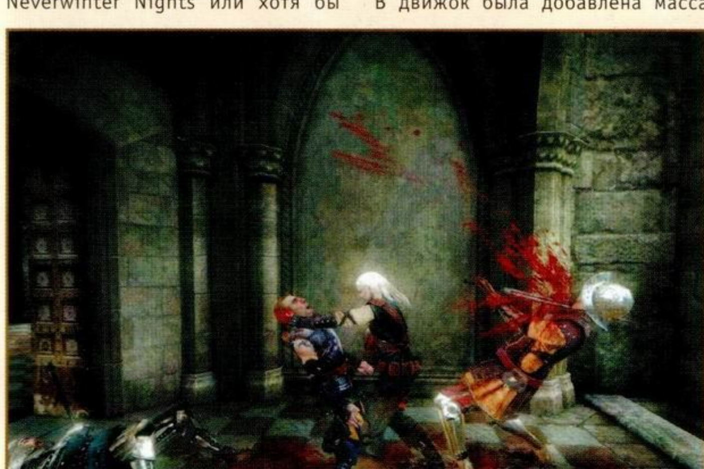
Также будет добавлен физический движок, назначение его не только эстетическое, но и практическое. Именно он поможет реалистично смоделировать сражения.

Между тем редактор скриптов и AI останется тем же, что и в обычном Aurora engine, но это — едва ли не лучший представитель своего класса на сегодняшний день.

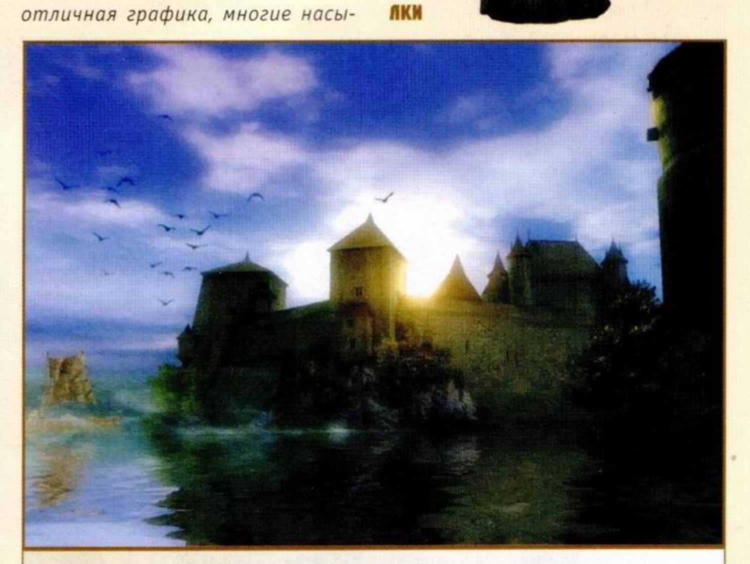
❖ ❖ ❖

Польские разработчики замахнулись на многое в своем дебютном проекте. Даже слоган они себе придумали соответствующий: «У многих RPG есть отличная графика, многие насыщены действием, для многих написан прекрасный сценарий. И только у одной есть все».

В кои-то веки готовится RPG-игра с сильной ролевой и сюжетной составляющей, при этом снабженная красивым движком и сделанная в популярном и интересном сеттинге. Если разработчики реализуют хотя бы половину того, что обещают, нас ждет превосходный продукт. **ЛКИ**



Ведьмак засунул в шею охраннику железку и встал во вторую позицию. Танцуем танго!



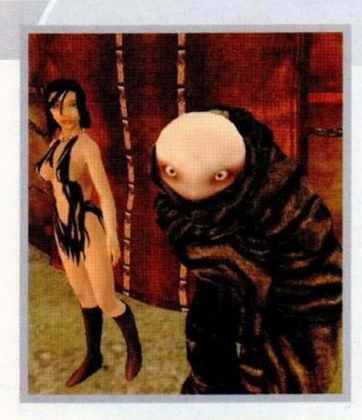
Солнце из-за старого замка выплывает на малоубедительное небо.



АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ (STAGER)

РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 14

Мор. Утопия



Жанр эпическая ролевая игра, квест, боевик ❖ **Создатели** Ice-Pick Lodge, Buka Entertainment ❖ **На что похоже** Vampire the Masquerade: Bloodlines, Xenus ❖ **Системные требования** PIII-1GHz, 256MB, video 32MB (PIV-2GHz, 512MB, video 64MB)

Вообще надо стараться быть возможно приятным по отношению к тем, кто дан тебе в спутники жизни или по предусмотрительности природы, или по игре случая, или по твоему выбору, только не следует портить их ласковостью или по снисходительности из слуг делать господ.

(Томас Мор, «Утопия»)

«На небе — только и разговоров, что о море...» Мы с вами, хоть и не на небе, о Море поговорим обязательно. Разговоры, к слову, шли еще задолго до выхода, но, поскольку разработчики не спешили делиться подробностями, приходилось довольствоваться игрой слов вокруг названия... Чего только не натерпелся за это время бедный Мор! И в море его утопили, и Утопию на корню заморили, и сопроводили в первый путь дружным скандированием: «More! More!». Но все, шутки в сторону. Игра вышла, информации хоть отбавляй — остается анализировать. Чем мы, с вашего позволения, и займемся.

ТРУДНЫЙ ПАЦИЕНТ

В незапамятные времена, чтоб хоть как-то скрасить свою мониторно-клавиатурную жизнь, ваш покорный слуга повадился посещать лекции по психологии, социологии и психиатрии... Что-то понял, что-то запомнил, ну а что-то, как водится, забыл. Но лучше всего запало в память такое понятие: «синдром типичного случая». Суть вот в чем. Набираясь опыта, каждый терапевт волей-неволей теряет бдительность и привыкает за пять минут определять пациента в какую-нибудь удобную категорию: «пьяница», «истеричка», «наркоман». Казалось бы, что тут такого? А это беда, и беда страшная — ведь за шаблонами легко проглядеть, что случай-то, на самом деле, совершенно уникальный. Часто такой синдром оказывается куда опаснее, чем даже полное дилетантство в вопросе.

Но вернемся к нашей Утопии. Она коварна, причем коварна именно этим самым пресловутым синдромом. Так и подмывает рубануть родимую с плеча, как только рука как следует раззудится, и не оставить камня на камне от очередного «типичного случая». Да и поводов-то, вроде, хоть отбавляй...

Ну вот смотрите... Что составляет дневной рацион опытного игрового критика, не усложняющего жизнь медитацией? Конечно же, графика. Трехмерная графика и разношерстная полигональность, приправленная шейдерами... Сколько полигонов — два, три? О! Целых четыре! Хорошо... А травка-то спрайтовая — ай-яй-яй... Как там у нас дела с анимацией моделей? Что? Моргают, чихают и сморкаются? Прелестно... А сколько, позвольте узнать, моделей прохожих? Всего десять? Не, ну так дело не пойдет, это ж атака клонов какая-то... В общем, фаст-фуд тем-то и замечателен, что позволяет быстро и не напрягаясь перекусить, если не задумываться о последствиях. В случае же с Мором наш гамбургер ведет прямиком к язве, а «быстрый диагноз» оказывается в корне неверен...

Игра как будто специально создана так, чтобы вызвать спазмы у мельком взглянувшего на нее зрителя, а настойчивого игрока заставить рыдать от восторга. Спустя буквально несколько строк мы начнем вникать в детали, но перед этим позволю себе одну претенциозную фразу. За последние пару лет я не вспомню игры, превзошедшей уникальную атмосферу Утопии.

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ — ВХОДИМ В АТМОСФЕРУ

Над небом голубым есть город золотой...

(Алексей Хвостенко, Анри Волхонский)

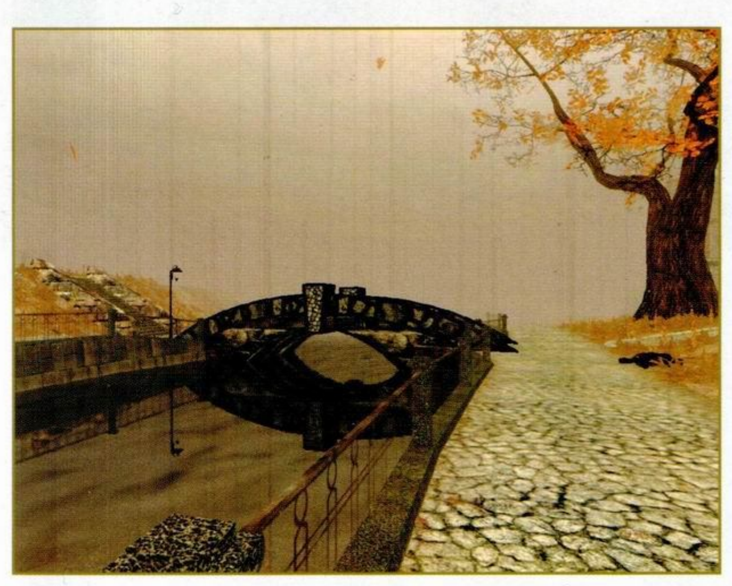
Или все же *под небом*, как это спел БГ? Доподлинно неизвестно, потому что город наш — вне всего. И не *под*, и не *над*, а вне. Вне времени: так, приблизительно, век восемнадцатый, плюс-минус лет двести. Вне пространства: очевидно, где-то в Европе, и — по некоторым намекам — не за тридевять земель от Италии. Да это и не важно.

Важно, что в какой-то момент в городе вспыхивает непонятная эпидемия. Поведение этой болезни не похоже ни на что, известное науке ранее. Песочная Язва возникает из ниоткуда, за считанные дни опустошает целые кварталы и бесследно исчезает, чтобы вскоре напомнить о себе в уже другом месте. А иногда возвращается, унося с собой немногих уцелевших. Все попытки бороться с ней ни к чему не приводят. Власти блокируют зараженные районы, а часовые жестоко расправляются с заболевшими. Обезумевшие жители собираются в вооруженные отряды, силясь очистить огнем больную землю. Наконец из столицы наносит визит всемогущая Инквизиция...

Тщетно! Болезнь минует все кордоны и патрули, смеется над антибиотиками и продолжает свой чудовищный танец смерти. Похоже, за ней стоит какая-то невидимая воля, злой разум, обрекающий на смерть тысячи людей. И не только людей...

За окраиной города раскинулась степь. Ветер доносит оттуда запах диких трав и невнятное бормотание степных жителей — отшельников-собирателей. В степи свои традиции, свои обычаи и законы. Земля возьмет ровно столько крови, сколько нужно, и никогда больше, а Травяная Невеста будет исполнять ритуальный танец и звать из-под земли бурую твирь, черную твирь или савьюр. На них всегда есть спрос — и у знахарей-гаруспиков, ищущих панацею, и у богемных наркоманов, предающихся декадансу в питейных заведениях города. Там играет тихая незатейливая музыка, произносятся тосты и прожигаются жизни, а Степь безмолвно взирает на ночные огни вымирающего города...









Представили? Надеюсь, что да. Конечно, для полноты картины следовало бы упомянуть и о враждующих кланах местной политической элиты, и о шайках детей-беспризорников, и о маленьких девочках с полными карманами патронов. Поставив себе целью полностью воссоздать атмосферу игры, пришлось бы сказать пару слов об инфляции, о Бойнях, Многограннике и Термитнике, о дорогих продуктах из магазинов... Впрочем, а почему бы и нет?

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА

Сек (годовалый баран) — меновая единица у среднеазиатских кочевников, сохранивших еще меновую торговлю; вытесняется русским рублем.
(Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона)

Не скажу, что Утопия произвела переворот в игровой экономике, потому как подобные эксперименты случались и ранее. Но здесь круговорот товаров играет двоякую роль — образуя одну из сторон игрового процесса, он в то же время прекрасно дополняет безукоризненную картину мира.

Допустим, вы поинтересуетесь — сколько стоит кусок мяса в магазине? А я тут же задам встречный вопрос — в какой день? И буду, заметьте, абсолютно прав. Весть о разразившейся эпидемии непременно приводит к астрономическому скачку цен в первые дни, а потом ажиотаж немного спадает и цены снижаются. Впрочем, дефицит, вызванный частичной блокадой города, все равно не даст им опуститься до начального уровня. А сколько стоят лекарства? В аптеке за них попросят кругленькую сумму местных монет, а беспризорники с радостью обменяют горсть желтых пилюль на хорошую бритву. Встретили похмельного болтуна — дайте ему напиться: а вдруг у него где-то завалялся кусок бинта?

Иначе говоря, ни один предмет не имеет конкретной стоимости. В компании уличных сорванцов ценятся ножи и ритуальные предметы для детских игр, у степняков — человеческая кровь и органы, в таверне — наркотические травы, и так далее. Одну и ту же вещь можно отдать за бесценок или же с выгодой продать, а вернее — обменять. Основной меновой единицей, конечно же, остаются деньги, но даже богачу придется всерьез поразмыслить, как превратить их в желаемый товар.

При всем этом нельзя не отметить, что баланс экономики игры сделает честь опытному гомеопату. Единственное, что слегка подкачало — это изобилие лекарств. Разработчики так сразу и признались — да, мол, перестарались немного. Хотя, впрочем, фармакологический бум среди населения прекрасно объясним условиями, в которых очутились наши герои. Сначала народ запасался медикаментами, а потом, когда выяснилось, что от Песочной Язвы они — что мертвому припарка, мутный вал таблеток хлынул на рынок. Чума чумой, а есть-то хочется...

СЕРДЦА ТРЕХ

А мой герой был скромный малый —
Существовал по мере сил,
Не познакомился с опалой
Но и фавора не вкусил...
(Михаил Щербаков)

Что-что, а опала нашим героям как раз обеспечена. Один приехал из столицы и тотчас возомнил о себе невесть что, другой мертвые тела ножом режет, а третий... третья — та вообще какая-то полоумная. Но не будем забегать вперед, тем более что сами герои с радостью представятся в начале игры, причем сделают это весьма оригинально. Отвечать на вопрос «Quo vadis?» — дело руководства. Здесь же мы попробуем взглянуть на них чуть более отстраненно.

Что такое персонаж (или же — герой, кому как нравится) в ролевой игре? Набор параметров, озаглавленный именем и оживший в трехмерной модели? В подавляющем большинстве случаев — да. Но только не в Море и не в Утопии.

Для простоты представьте себе три совершенно самостоятельных игры... Да вот, собственно, вы уже почти и представили, как здесь обстоят дела. Не будем кривить душой: эти воображаемые игры объединены одним жанром, события в них происходят в одно время, в одном и том же городе... Но и все. Судьбы участников идут своим чередом, иногда переплетаясь друг с другом, но уж никак не повторяясь.



Да и как они могут повториться, если, выбирая персонажа, вы лишь определяете, кого из этих троих вы берете под личный надзор, в то время как двое других никуда не деваются, раз за разом встречаясь у вас на пути? Действительно, игра имеет как минимум тройной запас для повторного прохождения, и это если не считать альтернативных ветвей и побочных событий...

Наконец нельзя не упомянуть о самих судьбах. Плюньте на жанровые шаблоны: игра не рвется объяснить, как поступать *правильно*, а как — нет. Все почти как в жизни — любое действие приводит к какому-то результату, а уж оценивать его будете вы.

Рано или поздно история закончится. Вернее — она закончится ровно по истечении двенадцати дней, прожитых в кошмаре агонизирующего городка. Надо жить. И выжить.

КРИЗИС ЖАНРА

После торгов недолгих
со спесивым купцом
Он купил вожака,
не скупясь на расходы.
И швырнул его за борт.
И дело с концом.
И все стадо послушно
попрыгало в воду.
Но одно утаил он,
бродяга хмельной.
Об одном умолчал,
веселясь за обедом,
Как в едином порыве
с бегущей толпой
Чуть не прыгнул и сам
за баранами следом.
(Феликс Кривин, «Панург»)

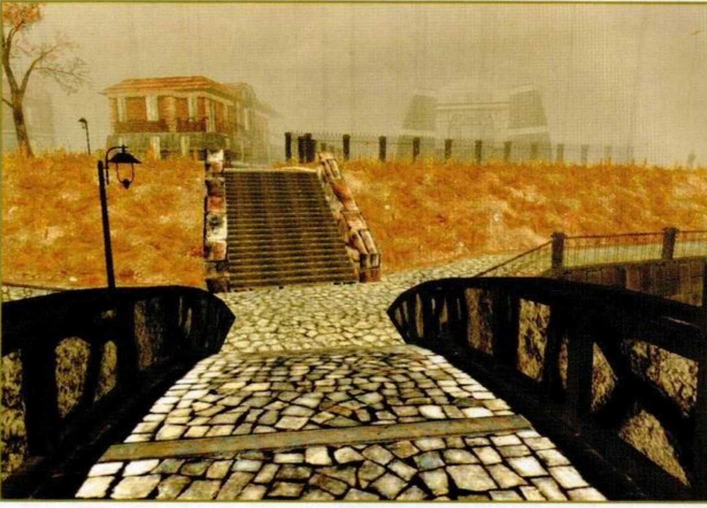
Вот с чем у игры не сложились отношения, так это с жанром. Вернее, они и сложились, и нет. Сам по себе Мор выдержан в безукоризненном стиле и, безусловно, имеет некий жанр, но описать его словами у меня не поворачивается язык. Что-то похожее можно было бы получить, вероятно, смешав в одной емкости «Бойцовский Клуб» Дэвида Финчера, «Интервью с Вампиром» Нила Джордана, замечательную книгу «У меня нет рта, и я должен кричать» Харлана Эллисона и, пожалуй, «Призрака оперы» Гастона Леру.

Иными словами, это игра-ощущение. В ней сочетаются элементы, привычные нам в качестве характерных черт различных жанров. Есть, к примеру, кусочки квеста: какие-то задания и пожелания других персонажей, которые можно выполнять или не выполнять. Есть элементы ролевой игры, причем их значительно больше, чем квестовых, — это и ветвистые диалоги, и инвентарь со снаряжением, и параметры персонажа. Наконец, отдельная кнопка перезарядки револьвера, вид из глаз на руки с оружием и понятие «head shot» прочно ассоциируется с боевиками. Ну а сбор трав в степи или приготовление экстрактов — их-то куда отнести?

Неудивительно, что споры о жанровой принадлежности игры Мор.Утопия длятся уже достаточно давно. Вот что по этому поводу говорит один из разработчиков:

— Определите жанр «Гаргантюа и Пантагрюэль». Неужели надо говорить: «*рыцарский роман/роман-путешествие/пародийная эпопея с элементами драмы + эпической поэзии + анекдота + исторической хроники + пародии + площадной игры*»?

Что ж, тут не поспоришь... В завершение темы о жанре, хотел бы рассказать одну забавную историю, приключившуюся с оценкой игры в прессе. Вскоре после выхода из уст некотөрых критиков прозвучал тезис, что игру-де у нас не поймут. Народ, мол, необразованный, любит, когда попроще да попонятнее. Сказали так — и оказались казуальнее казуала — потому как игроки-то, в отличие от критиков, все прекрасно поняли и оценили: читательские рейтинги говорят сами за себя.



Я не зря взял эпиграфом известные строки Кривина. Но у нас, в отличие от его пародии, все наоборот вышло. Прыгнул, получается, Панург за борт, ожидая, что бараны последуют его примеру... А те и не подумали никуда прыгать — проводили изумленным взглядом, пожали плечами и отвернулись. Да и вообще на поверку оказались никакими не баранами.

ПАТОЛОГИЯ И ДИАГНОЗ

В способности сносить тяготы заключен корень легкости.
(Дао Дэ Цзин)

Конечно, далеко не все в Утопии столь утопично. Обозреватели и критики, морщившие нос и обидно тыкавшие пальцем, тоже не на пустом месте кипятились. Ругать игру можно так же долго, как и хвалить. Если не дольше, потому как занятие это не менее увлекательное, чем русский бильярд. Сам знаю.



Во-первых, трехмерные модели персонажей выполнены из высококлассного картона. И сколько не старается LifeStudio от LifeMode Interactive их оживить, выходит достаточно схематично. Вроде и головами крутят, и глазами вертят, а все равно картон из-под низа проглядывает. Но тут разработчики, кстати, нашли прекрасный выход, снабдив персонажей обычными фотографиями. Получилось замечательно.

Во-вторых, фоновых персонажей в игре — раз, два, и обчелся. На улице можно не просто встретить двух одинаковых людей — они бродят там толпами, ротами и звеньями. Кстати, возможно, именно этот факт и стал ключевым в большинстве негативных оценок — почему-то разнообразие фигур и лиц «массовки» зачастую считается прямым свидетельством качества игры. И совершенно зря считается, потому как на геймплей это, по сути-то, не влияет, а вот нудный сюжет разнообразием рож обычно не лечится.

Наконец, с технической точки зрения тоже есть за что пожурить тружеников Ice-pick Lodge. Баги. Они есть. И в квестах порой доводится забрести в «кривую» ветку, и игра нет-нет, да и вылетит... Но работа идет, и будут патчи — мы ж уже не маленькие, знаем, как это делается. И починят они славную Утопию, и станет ей хорошо. А нам с вами — еще лучше.

❖ ❖ ❖

Тут самое время сказать банальность, дескать, нет на свете ничего совершенного. И ведь правда, нет. Но чтобы дать оценку игре, где есть и хорошее, и плохое, совсем не надо пытаться примирить между собой все противоречия. Достаточно лишь выделить главное. Не то, за что ругает или хвалит игру критик, а то, за что ее ценит игрок.

Что же главное в Утопии? Это свежая идея, отличный сценарий, затягивающая атмосфера и увлекательный сюжет. Иначе говоря — в нее *интересно* играть. Очень интересно. И именно это, а ничто иное, было и будет главным.

ЛКИ

РЕЙТИНГИ

Мультиплеер	нет
Увлекательность	9
Графика	7
Сюжет и сценарий	9
Атмосфера	10
Искусственный интеллект	5
Интерес повторной игры	5
Звук	5
Новизна	5
Безглючность	5
Интерфейс	5

НАГРАДА ЖУРНАЛА 

РЕЦЕНЗИИ

АНАТОЛИЙ МАЛИН

РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 54

Rising Kingdoms



Жанр: стратегия (RTS) ❖ **Создатели:** Haemimont Games, Black Bean Games ❖ **В России:** Новый Диск ❖ **На что похоже:** Warcraft III: Reign of Chaos, Armies of Exigo ❖ **Системные требования:** PII-800MHz, 256MB, video 32MB (PIII-1,5GHz, 512MB) ❖ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет

Луций Юний Брут, сын царской сестры Тарквинии, скрывал природный ум под принятою личиной, и даже принял прозвище Брута, то есть «Тупицы»...

(Тит Ливий, «История Рима»)

Что можно подумать об игре, которая называется Rising Kingdoms, а в графе «жанр» стоит «RTS»? Да примерно то же, что думали простодушные римляне о Бруте из эпиграфа. Ожидать от нее новых идей — все равно что искать искрометную графику в пасьянсе.

Rising Kingdoms изо всех сил маскируется под клон. Банальное донельзя название, три расы (да-да, люди, лесные жители и силы тьмы — как вы догадались?), домики, ресурсы, герои и кампания «про великий артефакт». Не боитесь? А если мы вас плоской графикой?

После того как слабые духом отсеялись, посмотрим на нашего гостя внимательнее. И тут такое начинается...

ТРИ РАСЫ?

Отличаются они не меньше, чем в великом-и-ужасном Starcraft. То есть — настолько, что играть за них одинаково в принципе невозможно. И никаких вам «этот танк послабее, чем у американцев, зато ездит быстрее...». Между набором бойцов трех сторон нет *ничего общего*. Один вселяется во вражеских солдат, другой призывает живые метеоры (это существа такие, как ни странно), третий регенерирует за счет нанесенного урона...

Это во-первых. А во-вторых... их не три. Их восемь, но пять остальных — «малые». Они присутствуют на карте в виде так называемых «колоний», которые можно захватить и получить оттуда уникальных вояк и способности.

Такого не было еще нигде. Что вспоминать о несчастных «домиках с элементалями» в Heroes of Might & Magic? Нет, здесь, заполучив в свое пользование эльфийское или драконье нацменьшинство, сразу меняешь всю тактику и стратегию. Как вам возможность покупать своим ребятам артефакты? Или — обретение способности телепортировать армию?

Отбить у врага колонию нельзя — можно лишь разрушить ее. В итоге борьба за колонии — первым найти, захватить, укрепиться — становится едва ли не основным смыслом партии. Большинство стратегий очень портит тот факт, что всевозможные шахты и логова можно захватывать друг у друга до полного удовлетворения, как легендарную избушку лесника; побили — невелика важность, сегодня — нас, завтра — мы... Как говорится — попробовали бы так в жизни...

РЕСУРСЫ?

Добавить к извечному золоту зарабатываемую в боях славу додумались еще в Age of Mythology, а может — и раньше. Но вот используется она неортодоксально: вместо опыта для героев (то есть славу получила армия, а кто воспользуется ее плодами — решать полководцу) и... для расквартировки войск. То есть — вместо ферм.

Недостаточно оригинально? Сейчас будет интереснее. Колонии, оказывается, способны дать новые способы получения славы. Эльфы, например, поют хвалу тому, кто набрал больше артефактов. Стало быть, способов развития даже не три, по числу рас — гораздо больше...

Наконец, для ресурсов существует «потолок», больше которого накопить невозможно. То есть любителям чахнуть над златом здесь делать нечего. У славы потолок особенно низкий — всего-то 7 единиц.

ГЕРОИ?

Для начала: никаких уровней. Опыта — тем более. Учить их новым способностям можно — за счет общеармейской славы. Хотите — держите их в тылу, пока они не накачаются от подвигов вашего воинства.

Далее, каждого героя можно развивать множеством способов, и разница — куда сильнее, чем можно ожидать от RTS. Хотите — делайте из героя призывателя, хотите — отравителя, а можно — и сапера...

Почему это важно? В первую очередь — потому, что собирать способности по принципу «мне всего и побольше», как в Warcraft, неразумно. Правильное распределение славы по героям — одна из самых небанальных задач в игре.

О НЕВОЗМОЖНОМ

Теперь о том, во что никто не верит. Об искусственном интеллекте. Так вот: он тут лучший из всего, что мне доводилось видеть в жанре. С большим отрывом от второго места.

Любителей несбалансированных армий, к примеру, ИИ обламывает быстро и больно, четко следуя принципу «на всякий газ есть противогаз». Гордого обладателя эскадрильи драконов громят дешевыми лучниками, а поклонника стрелков разносят вдребезги кавалерией.

А главное — пользуется, мерзавец, заклинаниями не хуже нас грешных. Выжидает момент и...

Помните, как вы впервые после баталий с ИИ в Starcraft попробовали свои силы на живом противнике? Так вот здесь такого резкого перехода не будет. Быть может, ИИ не настолько оптимально рассчитывает дебют или не успевает среагировать на особо неортодоксальную тактику, но уж элементарными вещами его не обманешь. Честное слово, впервые вижу в RTS компьютерного стратега, над которым не хочется глумиться, а хочется снять шляпу перед программистами из Haemimont.

Вот только обороняться железка умеет плохо — в том смысле, что команду «держать позицию» наши бойцы выполняют только до той поры, пока на них пристально смотрят, а стоит отвернуться — ломятся в контратаку. Ну, что поделаешь — у многих армий в реальности были те же проблемы.



Ну да — графика. Любим, помним, скорбим. Здания, конечно, удались на славу, а вот к солдатикам стоит прикладывать лупу, а то, чего доброго, не отличишь. И сюжет действительно так прост, как кажется на первый взгляд. Но те, кто этим первым взглядом и ограничился, ограбили сами себя. Мои им соболезнования. **ЛКИ**

РЕЙТИНГИ

Увлекательность	8
Графика	6
Сюжет и сценарий	6
Атмосфера	3
Искусственный интеллект	5
Интерес повторной игры	4
Звук	3
Новизна	4
Безглючность	5
Интерфейс	4

НАГРАДА ЖУРНАЛА





ТИМУР ХОРЕВ

РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 28

Battlefield 2

❖ **Жанр** многопользовательский action ❖ **Создатели** EA, Digital Illusions ❖ **В России** Софт Клаб ❖ **На что похоже** Star Wars Battlegrounds, Battlefield Vietnam ❖ **Системные требования** PIV-1,7GHz, 512MB, 128MB video (PIV-2,4GHz, 1GB, 236MB video) ❖ **Сколько дисков** один DVD ❖ **Мультиплеер:** локальная сеть, Internet

Десант на вражескую территорию. Ковальский! Наша задача — покорить сердца аборигенов. Рико — нам потребуется спецоборудование. Это очень рискованная операция. Прапор вряд ли останется в живых.
(м/ф «Мадагаскар»)

Когда-то, очень давно, онлайновые бои кипели в средневековых замках и фантастических мирах будущего. Так было, пока не пришел всемогущий **Counter-Strike**. Он принес игрокам чувство сопричастности событиям в мире. Он заставил их не просто бездумно палить по бегающим фигуркам и перетаскивать с места на место флаги, а участвовать в командных боевых операциях. Этим он покорил сердца миллионов.

Между тем, тихой сапой на рынок многопользовательских боевиков прокрался **Battlefield**. Сначала он притворялся мирным историческим развлечением для тех, кому не безразлична тема Второй мировой. Потом он подобрался к близкому сердцам аборигенов Вьетнаму. И наконец — туше! **Battlefield 2** — еще одна игра, которая нахально вторглась в вотчину CS.

Эксплуатация трудового народа в действии — все по Карлу Марксу. Теперь каждый простой американец может устроить точечные бомбардировки абстрактного ближневосточного города. Любой китаец без проблем оседлает Тип 95 и покажет всем желающим, куда они могут отправить свой тихоокеанский флот. Найдутся и те, кому по душе оборонять восточные города с помощью АК-47, российской военной техники и такой-то матери.

❖ ❖ ❖

Зная, что завоевать сердца аборигенов не так-то просто, разработчики выложились и выдали нам прекрасный игровой процесс. Принцип «билетиков» остался прежним — у каждой команды есть комплект очков, которые тают с гибелью игроков и захватом ключевых точек на карте. Возрождение игроков идет непрерывно, так что бой может идти очень долго. Некоторые игровые концепции были переделаны: разделение на боевые классы стало еще более четким, и все теперь отлично сбалансированы. Ненужный класс найти невозможно: бойцы, пулеметчики поддержки, механики, спецназ и даже медики — все пригождаются в бою.

С бойцами все ясно — костяк группы; вперед, с автоматами наперевес. Бронежилеты помогут им погибнуть в бою не сразу, а на случай встречи с вражеской техникой у них есть гранаты, в том числе — подствольные. Пулеметчики прикрывают товарищей огнем и сбрасывают им боеприпасы. Медики не только лечат и могут хорошо пострелять из автомата, но могут и оживить погибшего на поле брани солдата, если тот еще не успел возродиться на командном пункте. Для чего нужны солдаты с противотанковым оружием — объяснять не надо. Два-три попадания ракетами из их «трубы» превратят в металлолом любой «Абрамс», зато для сражения с пехотой выданные им пукалки не годятся ни капли. И это есть баланс. У механиков должность маленькая — они прямо в сражении своими гаечными ключами подкручивают разболтавшиеся болтики у дружественных танков и расставляют на ключевых точках карты мины. Снайперы — они снайперы и есть: кемперят-с. Правда, пули летят все больше в разные стороны, и это радует. Баланс!

Со спецназовцем разобраться труднее — он сам по себе хил, носит автоматик с оптическим прицелом и несколько взрывных устройств с детонаторами. Предполагается, что он проберется в тыл врага и наведет ужас на командиров.

При этом, что характерно, класс можно менять прямо в бою, если обобрать убитого солдата. А это означает гибкость команды. Если в группе под рукой нет противотанкового ружья, а на площадь выехал железный ахтунг, спасти положение может любой медик, если найдет под рукой чужие вещички.

❖ ❖ ❖

Напрашивается грамотная командная игра, не имеющая ничего общего с беготней в Counter-Strike. И все заложенные разработчиками идеи действуют: небольшая, но слаженная группа игроков может легко заборот толпу «случайных прохожих».

За это разработчиков надо хвалить и всячески чесать за ухом. И за двенадцать прекрасных карт, число которых можно смело умножать на три — для игры на 16, 32 и 64 человека размеры карт сильно разнятся. Границы карт раздвигаются по мере запуска более «многолюдной» версии игры — от сравнительно небольших «пятачков» до огромных пространств, на которых могут развернуться даже истребители-бомбардировщики.

И за отлично выполненные оружие и модели солдат. И за прекрасную технику. За великолепную (по меркам боевых игр) летную модель вертолетов. За реальную китайскую и арабскую речь в боторадиоэфире. За встроенную голосовую связь. За графику, динамические тени, звуковые эффекты.

И за систему командования, в которой игрок, выдвинувший себя на пост главнокомандующего, получает его всеобщим явным голосованием и вместе с ним — огромнейшие полномочия и возможности. Собственно, командиру можно даже не лезть в бой, а отсиживаться на главной базе, контролируя сражение со своей карты. На ней он видит все свои подразделения (до пяти человек в каждом) и может отдавать их командирам недвусмысленные приказы выдвигаться в нужном направлении. А те уже доводят их до подчиненных. Встроенная голосовая связь VoIP — уникальная возможность донести приказы в самой ясной и доходчивой форме. А чтобы эфир не засорялся, командир слышит только голоса «капралов». Каждый «капрал» слышит только командира и игроков своего подразделения. А игрок — только товарищей и «капрала». Заодно экономится и пропускная способность канала.

У командира в руках не только мини-карта с обозначениями всех своих подчиненных, но и много возможностей для оценки ситуации на поле боя. Раз в несколько минут



можно делать полный скан карты — откроются все игроки и техника врага. Чтобы собственные солдаты знали, кого и где встречать, им на помощь можно запустить беспилотный разведчик — он на несколько секунд «откроет» всех врагов в ограниченном пространстве. Наконец в руках командира — мощные артиллерийские удары, которые уничтожают все, что движется (и даже пролетающие вертолеты), на пятачке размером с городской перекресток. Впрочем, если ушлый спецназовец проберется на вражескую базу, заминирует и взорвет орудия с радарами, — ее командир много пользы не принесет.

❖ ❖ ❖

Но больше всего меня порадовало другое. Нежелание разработчиков делать из игры чистую аркаду и идти на поводу у тех, кто хотел видеть в новой игре «контру, только с танками».

Те, кто помнит старинную чешскую игру **Operation Flashpoint**, без труда узнают ее в Battlefield 2. Солдаты двигаются и стреляют по абсолютно тем же правилам. Можно бегать спринтом, приседать на колено или ложиться на землю. Никто не мешает стрелять от бедра, но куда удобнее и эффективнее вести огонь, совмещая прицел с мушкой — при этом на экране появляется черный силуэт прицельного устройства. Из пулемета вообще нельзя вести хоть сколько-нибудь меткий огонь, если не лечь на землю, уперев в нее сошки. Любители аркад по всему миру предают игру анафеме за то, что в ней нельзя одновременно водить автомобиль и стрелять из установленного на нем пулемета. Слышны рыдания по поводу переусложненного управления вертолетами — без джойстика и долгих тренировок освоить его нереально. Но это и здорово! Не хотите учиться — вот вам автомат, гранаты — и, как говорится у классика, вперед, обезьяны!



❖ ❖ ❖

На этом месте мы плавно опускаемся с небес на землю. И видим практически неинтерактивные уровни. Пара взрывоопасных бочек тут. Несколько ломаемых заборов и падающих деревьев там. И это все. Конечно, не факт, что в игре нужна возможность пробивать дыры в зданиях и ломать амбары. Но алмазной прочности домики — это уже несовременно.

Возникают вопросы к модели повреждений. Забросать танк подствольными гранатами — самое милое дело. Ладно хоть, из автоматов ему не прострелишь гусеницы.

Но все это мелочи по сравнению с системными требованиями Battlefield 2. Сразу скажу просто и откровенно — игра эта не для наших дорог. Дело даже не в том, что высокие графические настройки требуют мощнейшего железа. Тут как раз все в порядке, это задел на будущее. И потом, железо такая штука: сходил в магазин и купил.

Серьезнейшие требования к связи — вот то, что не даст игре в ближайшее время стать популярной в России. Про модемную связь забудьте сразу. С таким же успехом можно было ожидать от игры поддержки индейских дымовых костров или семафорной азбуки. Если у игрока есть широкополосная связь (минимум 128 килобит) — наступает второе испытание — тест на мегабайты. В час активной игры на карте в 64 человека BF2 может сожрать до полусотни мегабайт. А это значит, что мы вычеркиваем «широкополосников», которые платят помегабайтно. А таких на просторах нашей страны, увы, подавляющее большинство. Они сразу могут выбрасывать белые флажки и идти сдаваться в игровой клуб. Но и там не найти им счастья: кооперативного режима нет. Ботов в игре по локальной сети включить нельзя в принципе. Нет повести печальнее на свете, чем сражение вшестером на огромных картах BF2.

❖ ❖ ❖

А что же одиночная игра? Она есть — для галочки. Несколько карт на 16 игроков, и компания в 15 ботов. К их искусственному интеллекту не придерешься. Они пользуются всей техникой, поддерживают друг друга, ремонтируют и лечат. Правда, медики могли бы быть и поумнее: бросаться оживлять игрока под носом у вражеского солдата — не самая лучшая идея.

Народные левши кое-как сумели добиться того, чтобы на картах «16 игроков» появлялись не 15, а 31 бот. Для этого нужно было залезть в конфигурационные файлы и убрать несколько строчек «rem» рядом с надписью «пожалуйста, не убирайте эти несколько строчек rem». Так игра становится намного динамичнее, но из системного блока начинают доноситься тихие матюги центрального процессора.

❖ ❖ ❖

Если бы Battlefield 2 не была такой жадной до мегабайтов и широких каналов, она без сомнения заслужила бы корону. Но не учитывать при выносе вердикта возможности российских игроков нельзя. Думайте, решайте. Ищите в своем городе щедрых провайдеров. Потому что игра сама по себе — великолепна.

ЛКИ





РЕЙТИНГИ

Увлекательность	8
Графика	9
Сюжет и сценарий	2
Искусственный интеллект	7
Интерес повторной игры	5
Звук	5
Новизна	3
Безглючность	4
Интерфейс	5

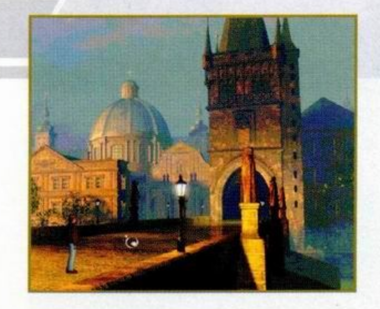
НАГРАДА ЖУРНАЛА



РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 66

АНАТОЛИЙ МАЛИН

Nibiru: Messenger of the Gods



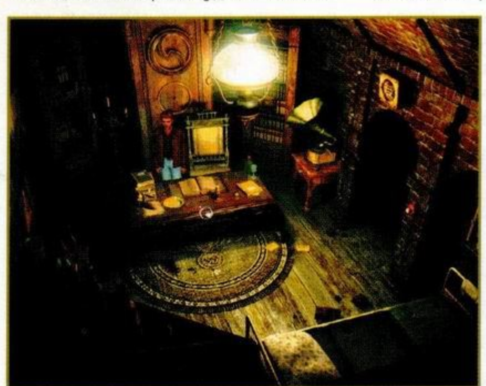
Жанр: квест ❖ **Создатели:** Future Games, Unknown Identify ❖ **В России:** Новый Диск ❖ **На что похоже:** The Black Mirror, Broken Sword III ❖ **Системные требования:** PII-800 MHz, 128 MB, 32 MB video ❖ **Мультиплеер:** нет

Если бы я писал сценарий Универсального Квеста, я бы начал его так. Когда-то давным-давно шумерские друиды в сотрудничестве с ацтекскими инками построили вавилонские пирамиды. После чего мудрые тамплиеры разгадали их загадки и подменили на свои, да так, что, когда их наконец сожгли, никто не сумел ничего разгадать, ибо тайна древнекитайской астролябии неподвластна уму. Потом пришли нацистские мистики, которые все заминировали. Наш герой — сыщик, любитель археологии, а может — археолог, любитель сыщиков. Ему предстоит догадаться, что причиной всему — инопланетяне.

Господа! Это вы во всем виноваты. Те, кто поверил, будто в тамплиерах таинственности больше, чем в ландскнехтах, что шумеры знали нечто такое, что нам неведомо, а нацистские бредни содержали в себе хоть крупицу смысла. Те, кто, покупая игры про все это, заставляет честных и талантливых разработчиков переходить от оригинальных сюжетов к инопланетным нацистским тамплиерам.

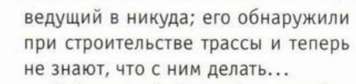
...Кто скажет, что авторы «Нибиру» не умеют писать отличные сюжеты, тот, очевидно, не играл в «Черное зеркало». Но... продажи «Зеркала» оказались так себе, и неизвестный доброжелатель посоветовал им приобщиться к мудрости Универсального Квеста, разбавив сюжет сами понимаете чем. Хорошо хоть, при слове «тамплиеры» кого-то из разработчиков стошнило, и они остались за бортом корабля истории. Ох, встретить бы мне того доброжелателя...

Ну вот, отвел душу, а теперь можно и о приятном поговорить. Дело в том, что все ошибки «Черного зеркала» разработчики учли, и еще как! Картинка на экране — выше всяких похвал, эффекты — прелестные, а музыку так и вовсе хочется слушать отдельно, после того, как игра пройдена.



Впрочем, если бы все достоинства игры заключались в картинке — вовек бы ей было не видать «медали» от ЛКИ.

...Молодой археолог прибывает в Прагу, заинтригованный сообщением дяди о возможном серьезном открытии. Но встречает там вместо раскопок непонятный тоннель, ведущий в никуда; его обнаружили при строительстве трассы и теперь не знают, что с ним делать...



Тайны и убийства (как же без убийств?) окутывают нашего героя мгновенно, и многочисленные головоломки даже не кажутся, в кои-то веки, чужеродным элементом. Только вот конечная цель — сведения о планете Нибиру — воля ваша, притянута за уши и несколько мешает погрузиться в заботы протагониста. Но это я уже привередничаю, наверное.

Вообще, игра ведь правда не виновата. Просто так нынче принято. Как не имеет смысла жаловаться на то, что игру, которая великолепно смотрелась и игралась в двух измерениях, перегоняют в три. Рано или поздно мир через это перерастет, и в словах «у нас двумерный движок» не будет слышаться «извините». Стратегии забудут о Второй мировой, ну и квесты вздохнут свободнее. Доживем.

В том-то и беда, что под проклятие традиций подпадают *хорошие* игры. Но — и это главное — они все-таки выживают. Даже про инопланетян в нацистском бункере можно рассказать хорошую историю, и это вселяет безграничную веру в человеческий разум и в бестамплиерное будущее жанра.



Пересказывать события игры не стану — на то, в конце концов, есть прохождение. Но еще раз посетую на злую волю, подсказавшую авторам вместить в свой сюжет *столько* деталей Универсального Квеста. Будь их поменьше — рука бы сама потянулась к «Короне».

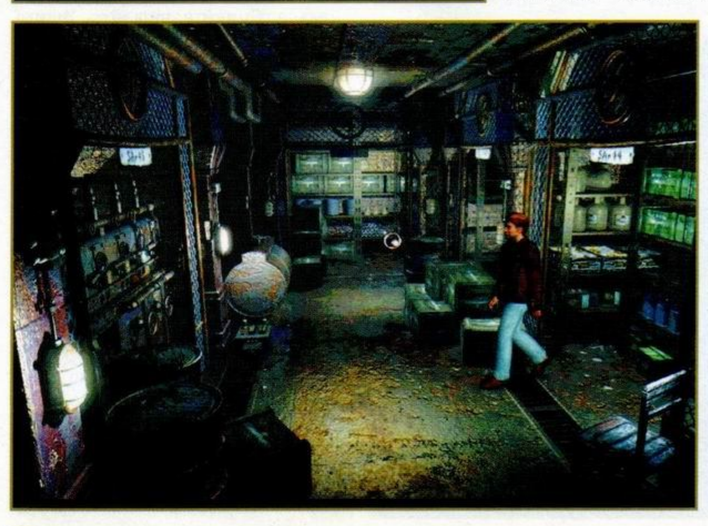
Люди! Дайте им отдохнуть! **ЛКИ**

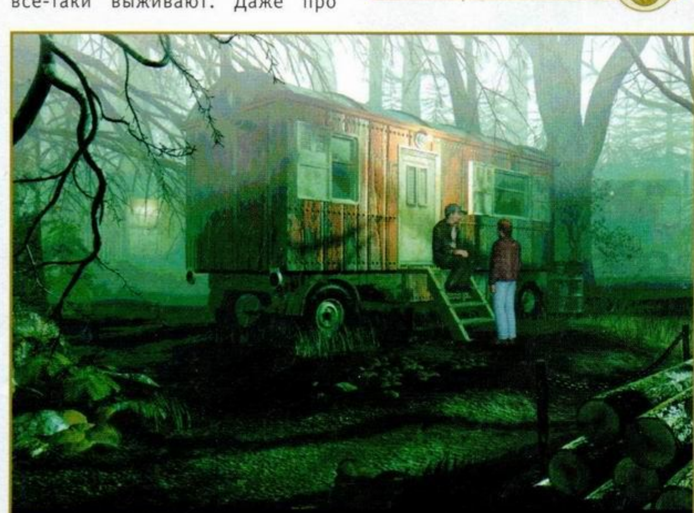
РЕЙТИНГИ

Увлекательность	7
Графика	8
Сюжет и сценарий	6
Атмосфера	4
Искусственный интеллект	—
Интерес повторной игры	1
Звук	4
Новизна	3
Безглючность	5
Интерфейс	4









ПСМИТ

РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 86

Metalheart: Восстание репликантов

Жанр: ролевая игра ❖ **Создатели:** Num Lock, Акелла ❖ **На что похоже:** Fallout, Fallout Tactics, Златогорье 2 ❖ **Системные требования:** P3 1GHz, 256 MB, 32 MB video. ❖ **Мультиплеер:** нет

Закрываем глаза, сосредотачиваемся и 36 раз повторяем вслух: «Нет Fallout, кроме Fallout и Fallout 2, мир с ними обоими». После этого запускаем игру.

Процедура эта, дамы и господа, совершенно необходима. И не только при запуске Metalheart. А то, чего доброго, можно хорошую игру проглядеть. Потому что Metalheart — это очень неплохая ролевка, но, уверяю вас, совсем никудышный Fallout. И это *правильно*. Из яблок обычно получаются препаршивые абрикосы.

Раз уж помянули «наше все», придется поподробнее. Как известно, права на Fallout 3 передали-таки Bethesda; она, в отличие от Interplay, его почти наверняка сделает, но далеко не факт, что нам это понравится. А пока мир с трепетом ждет реинкарнации — за нее готовы принять все, что угодно. Лишь бы с пустыней и ржавым железом. Metalheart, The Fall, даже, чур-чур-чур, «Койотов», хотя на них и написано аршинными буквами «RTS».

Так вот: Metalheart, конечно, ролевая игра, но с «нашим всем» ее роднит исключительно внешний вид и action points героев. Это, между нами говоря, даже не постапокалипсис, а самый что ни на есть киберпанк. И дело происходит не на Земле, а на Проционе, и техника не в упадке, а совсем наоборот. Поэтому — перестанем тревожить тени великих и повернемся, наконец, к Fallout задом, а к Metalheart — передом.

ОТДАЙ МОЮ ПОСАДОЧНУЮ НОГУ

Итак, перед нами — захолустная планетка, об которую наши два героя крепко приложили свой шаттл. Тут царит полнейшее запустение... правда, чуть ли не на каждом хуторе можно разжиться имплантантами для разных частей тела, а грузчик «на спор» перекидывает через забор свою ржавую руку.

Киберпанк, сами понимаете. Правда, обычно в это понятие входит еще засилье могущественных корпораций, а тут налицо не то чтобы анархия, но какое-то нестроение. Есть, правда, некая «Империя», которая представляет местную власть, но дела у нее идут так себе: мутанты, местные аборигены, да и обычные люди сплошь и рядом в грош ее не ставят.

Да и живности дикой как-то подозрительно много.

В общем — киберпанк, но не совсем.

Но уж тактические возможности киберпанка используются от души: эффект имплантантов не сводится к банальному «плюс к чему-нибудь», они позволяют видеть сквозь стены или в темноте, прятаться и развлекаться многими другими способами. Правда, любителям превращения в киборгов надо постоянно подпитываться тактонием — источником энергии для имплантантов. Ну и растить себе соответствующие навыки, не то технопротезы выйдут герою боком.

Наши герои, впрочем, изначально состоят исключительно из органики; видать, либо до сих пор жили в менее техногенных районах, либо не требовалось. Правда, тактоний добывают именно здесь, на Проционе; быть может, в других краях киберарсенал обходится просто слишком дорого.

Быть может, главное достоинство Metalheart состоит в том, что авторы свой мир очень любят. И — им удалось передать свои чувства переводчикам. Поэтому тексты в основном очень хороши, озвучка — душевная, и совсем не страшно, что богатство выбора в диалогах ограничено.

ЗАСЛУШАЕМ ОБВИНЕНИЕ

Все мы знаем, от чего чаще всего страдают ролевые игры в наши дни. От погони за сроками, в результате чего полную жизнеспособность игра обретает не раньше первого патча. Так и тут, увы... Не успели, к счастью, мелочи: навести единообразие в написании кое-каких имен и названий, отладить скрипты, чтоб не висли (если видите, что нужный персонаж напрочь игнорирует щелчки мышью по носу — перезапустите программу, и будет вам счастье), по-человечески перевести руководство к игре. Действительно неприятны только сбои скриптов, но это как раз отлично лечится заплаткой.

Теперь о механике. Ролевая система здесь, само собой, бесклассовая, но по сравнению с большинством коллег по жанру — весьма облегченная, ближе к Diablo, причем за номером 1. Есть энное количество характеристик, их можно растить с уровнями — и это все.

Однако, как ни странно, это не делает игру банальной. Пошаговая боевка, основанная на пунктах действия, хоть и не слишком сложна, но достаточно интеллигентна.

Более серьезная претензия — к «заштампованности» сюжета — на самом деле необоснована. Игра-то — пародийная. Не ждите от нее звериной серьезности, не надо. Парочка главных героев нас об этом предупреждает уже в первых своих репликах.

Что еще? Ах да, графика двумерная. От этого умирают? По-моему, нет.

❖ ❖ ❖

Конечно, я бы слукавил, если бы утверждал, что ассоциации с Fallout вызваны только и исключительно страстями по F3. Игра намекает на почтенного прародителя прямо и недвусмысленно: от эстетики ржавого бункера до стартового квеста с охотой на скорпионов. Конечно, это пародия; но это рискованное решение будет еще стоить игре много крови, потому что многие этого не поймут или не знают разницы между пародией и плагиатом. Но, главное, играть приятно, а все остальное — преходяще. **ЯКИ**

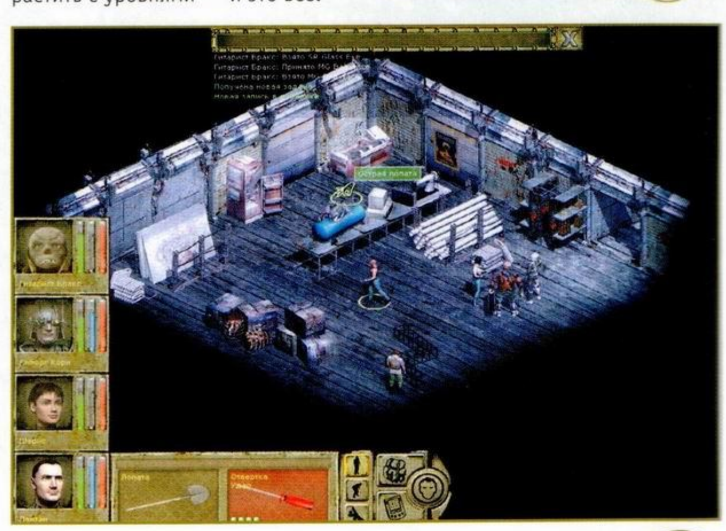
РЕЙТИНГИ

Увлекательность	7
Графика	7
Сюжет и сценарий	7
Атмосфера	3
Искусственный интеллект	3
Интерес повторной игры	2
Звук	2
Новизна	2
Безглючность	2
Интерфейс	4

НАГРАДА ЖУРНАЛА









АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

РУКОВОДСТВО НА СТРАНИЦЕ 74

Fate

❖ **Жанр** Action/RPG ❖ **Создатели** Wild Tangent ❖ **На что похоже** Diablo, Sacred ❖ **Системные требования** PIII-800MHz, 256MB, 16MB video (PIV-1.4GHz, 512MB, 128MB video) ❖ **Сколько дисков** 125MB (Скачивается с интернета) ❖ **Мультиплеер** Нет

После выхода Diablo за номером один конкуренты как очумелые начали штамповать армии клонов. Наши винчестеры стройными рядами посетили Revenant, Darkstone, Dungeon Siege и Sacred. Не отставали и отечественные разработчики. Величавый «Князь» на проверку оказался юродивым, передвигающимся исключительно на костылях и при помощи крепкого слова. Игры были разные — хорошие и не очень. Их было много...

Последние мегабайты медленно ложились на жесткий диск. Провайдер вряд ли обрадуется лишней сотне мегабайт. Переживет. Shareware-игра, получившая неплохие оценки на большинстве западных игровых сайтов, это как минимум интересно. Еще пара часов возни с оплатой... наконец-то полная версия активирована. С любопытством запускаю игру в надежде получить хоть какое-то удовольствие.

В двух словах, Fate — копия Diablo с заимствованием удачных идей из Diablo 2 и с большим уклоном в rogue-like RPG. Есть деревня и ворота, ведущие в глубокие подземелья, где сидит злобный монстр, которого нужно убить, по пути набрав больше опыта и артефактов. *Все.*

Игра началась с создания персонажа. Где характеристики и умения? К чему этот маскарад с выбором внешности? Ладно, потерпим. Посмотрим, что ждет в самой игре.

Героя высаживают посреди деревни, чуть ли не с голым задом. Неплохое начало. Внимательно разглядываю картинку. Новомодных спецэффектов не наблюдается, полигонами тоже не избалована. В целом очень симпатично, хоть немного топорно. Вот со звуком подкачали. Актер, видимо, устал на основной работе — уборке офиса. Это списываю на shareware-корни.

Чуток побегав по территории и нахватавшись заданий, отправляюсь в подземелье, и тогда выясняется следующее. Все уровни генерируются заново при нажатии кнопки New Game. Сколько раз ни проходи игру, каждый раз будет что-то новенькое. Оружие и монстры тоже создаются в случайном порядке. Хотя в целом все прилично. Никто не собирается травить хилого героя чудищем поднебесного уровня.

У подобного подхода есть свои плюсы и минусы. Постоянно меняющиеся локации и расположение предметов не дают заскучать при повторном прохождении. Недостатки тоже существенны. Генератор рисует карты с ловкостью сумасшедшего павиана. Никакой структуры и логики. Длинный-длинный коридор может закончиться тупиком. Переходы в подземелья часто стоят в двух шагах друг от друга. Можно половину уровня скучая бегать по коридорам, вскрывая сундуки и разламывая бочки... И в небольшом зале обнаружить разом всех монстров карты, собравшихся, не иначе, на отчетно-перевыборное собрание.

Дракула, погоди! Тебя убьют не больно. Тем более тебе не привыкать.

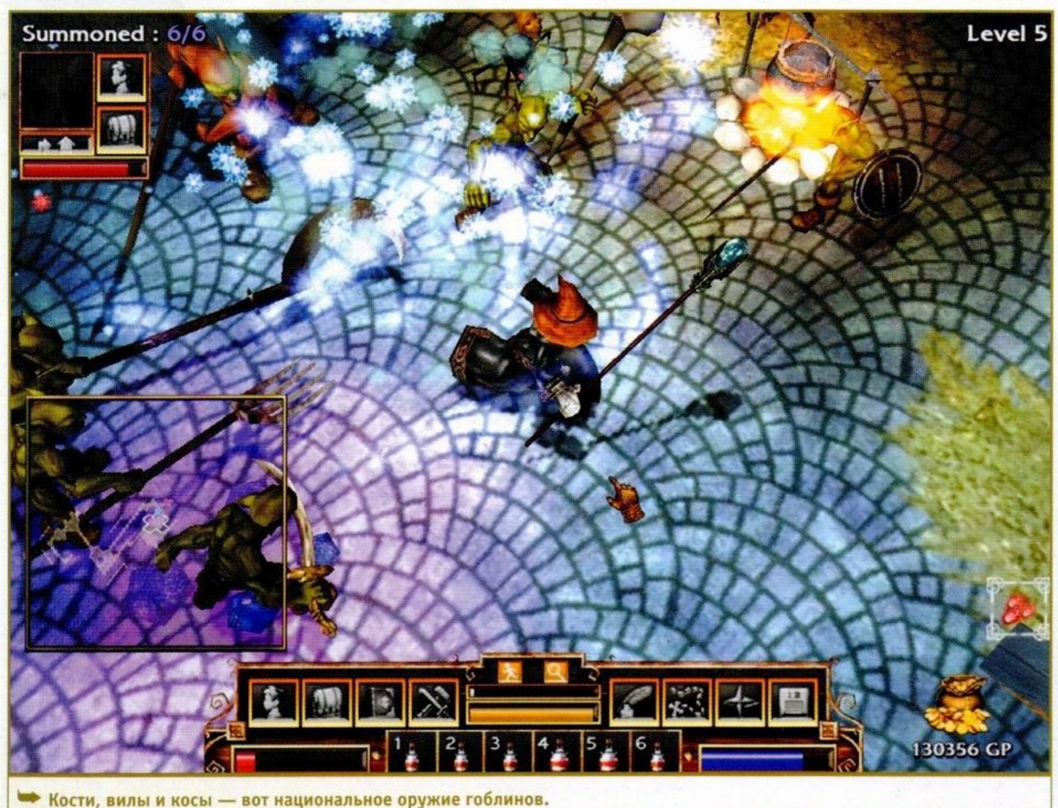
Покрутив пальцем у виска, плавно перехожу к изучению ролевой системы. Здесь авторы решили оторваться на полную катушку и позволили сотворить с героем что угодно. Все навыки и атрибуты доступны с самого начала. Они делятся по стандартной схеме. Магические умения плюс воинские. При этом нет никакого разделения на классы.

Вы можете создать мага, закованного в броню, или воина, который для компании призывает в бой парочку монстров. Любой навык и умение можно увеличивать без всяких ограничений. Лишь бы хватило очков развития, выдаваемых при повышении уровня.

Тщательно проштудировав ролевую систему и наметив схему развития персонажа, переходим к самому интересному. Боям. Сначала отказывают пальцы. Потом подозрительно скрипит мышка. Пройдя с пяток уровней, начинаю понимать, что простым забиванием противника не обойдется. Практически каждый монстр обладает иммунитетом к определенному типу повреждения и требует к себе повышенного внимания. Кто-то не любит копья и стрелы. Другие не переваривают топоры и мечи. Худощавые скелеты вообще не переносят молотов. Становится сложно и чертовски интересно.

Удовлетворенно зарубив 542 монстра, начинаю присматриваться к мелочам. В ходе наблюдения понимаю, что не все мечи и доспехи одинаково полезны. Каждый предмет различается по уровню качества (который, соответственно, влияет на характеристики). Часть вещей обладает волшебными свойствами. В некоторые можно встраивать магические камни, накладывающие полезные эффекты. Начинается охота за самыми редкими экземплярами. Теперь каждого монстра убиваешь с надеждой на достойное вознаграждение.

Прилично экипировав персонажа, с любопытством рассматриваю животинку, вечно бегающую следом. Лохматый друг не только помогает в бою, но и может самостоятельно продавать трофеи. Загружаю рюкзак награбленным и отправляю в деревню. Сам не спеша



Кости, вилы и косы — вот национальное оружие гоблинов.

зачищаю местность и жду, когда любимчик вернется с деньгами. Потом битвы надоедают, и я решаю заняться чем-то успокаивающим. Рыбалка отлично подойдет.

Ищу укромный прудик. Один замечен. Правда, вместо воды лава. Но удочка у меня импортная, поэтому не горит. Достаю рыболовные снасти и спокойно сижу у пруда. Пойманную рыбку скормил прибежавшему любимчику. От получившегося результата долго сидел и хлопал глазами. Маленький пушистый котик превратился в гигантского огра и начал лопать противников. Жаль, что рыбы хватило ненадолго.

Через какое-то время шок прошел. Начинаю заниматься рыбной ловлей в промышленных масштабах. Рюкзак набит рыбой, уже некуда складывать трофеи. Эксперименты над животиной продолжаются. Паучок. Тигр. Нечто непонятное. Хватить баловаться: неизвестно, до чего дойти может. Черт подери, он не хочет превращаться обратно. Доигрался. Судорожно скармливаю еще одну рыбку. Опять паук. Но в этот раз — не навсегда. Сколько раз говорил себе: читай характеристики рыбы, прежде чем кормить. На этот раз запомнил.

Внезапно душе захотелось чего-то неземного и таинственного. Получать удары острыми топорами по железной голове, знаете ли, не каждому понравится. Начинаю игру заново, но уже магом. Прикупаю балахон, волшебную шляпу, не менее волшебный посох, выучиваю парочку заклинаний и отправляюсь в подземелье.

Чтобы выжить, приходиться применять «тактику хитрого мага». Швыряние огненных шаров во все, что движется, и убегание от того, что движется. С ростом в уровне становлюсь все наглее. Вскоре монстры и я меняемся ролями. Убегают они. Это, наверное, потому, что я храбрый. Или потому, что за мной летает шесть громадных выверн, отгрызающих головы любому, кто подойдет ближе, чем на сто шагов.

Магия делится на три школы: охранная, атакующая и призыва. Приятно, что я специалист во всех трех. Одно огорчает: книга заклинаний размерами напоминает записную книжку. Всего по шесть заклятий на школу. Роняя скупые мужские слезы, стираю все, без чего можно обойтись.

Пресытившись удачей в бою, начинаю подумывать о своей значимости. Тут и узнаю, что слава вполне осязаема. Известный персонаж получает доступ к героическим предметам. Слава повышается при убийстве редких монстров и выполнении заданий. Когда она достигает нового уровня, получаете дополнительные очки развития. На душе становится приятно. Я не только силен и храбр, но и известен. Если набирать популярность в боях не хочется, можно заплатить барду, и он сочинит песню про храброго парня. Новый хит моментально разойдется по стране. Остается только сидеть и слушать, какой я красивый и умный. Да, правильная реклама решает все.

Яростные зачистки подземелий изредка прерываю походами в деревню за лечебными зельями, оружием и новыми одеяниями. Местные жители выполняют практическую роль. Торговцы постоянно снабжают новым товаром. Правда, цены такие, что мне сразу захотелось сменить профессию героя на продавца. Сколько же они зарабатывают, когда больше половины вещей стоят под миллион золотых?

Остальные тоже не сидят без дела. Один обещал — наговор на оружие наложит. Отыскиваю его на кладбище. Интересно, почему здесь живет? Даю меч и плачу положенную сумму (между прочим, с шестью нулями). Что-то бормочет над клинком. Радостно потираю руки: сейчас получу мощное оружие. Чего?! Не получилось?! Деньги не возвращает. Ладно, плачу еще раз.

Все смешалось в узких коридорах. Где свои, а где чужие, понимаешь с трудом.

Чего?! Все ранее наложенные чары пропали?! Да я за этот меч полмиллиона отдал! На землю ручьем льются скупые мужские слезы. Но я достаю кошелек еще раз. Плохие чары получились?! Меч проклят?! Теперь я понимаю, почему он живет на кладбище... где мой топор...

Нечто подобное может произойти, если воспользоваться услугами волшебника. Чары накладываются случайным образом. Чаще всего выходят полезные, но могут и не очень. Дело рискованное, но того стоит.

Остальные жители с околосветовой скоростью выдают задания. Это очень приятно, что за убийство монстров вручают деньги. Хотя я их и так могу убить. За красивые очки и большие зубы. Но меня мучает вопрос. Чем не угодил мирной нежити гигантский единорог, живущий на 39 уровне подземелий? Слопал его бабушку и его самого? Хотя так ли это важно? Главное, деньги и опыт поступают рекой. Еще и славы прибавляется.

На большее можете не рассчитывать. Конвейер по снабжению героя работает идеально. Все для фронта, все для победы. Интересные задания? Непростые отношения? Побойтесь бога, вы, наверное, ошиблись дверью.

Наконец-то я добрался до 42 уровня и убил главного монстра. Дедушка у ворот похвалил и отправил в отставку. Все меня прославляют и кидают под ноги цветы. Уже и показываться на людях неудобно. Что дальше-то делать? Впрочем, у моего персонажа подрос малец. Его и отправим на подвиги. Новый монстр закопался еще глубже в землю. Пускай парень старается. А чтобы не ленился, отдам что-нибудь из добытых вещей. Дополнительный стимул будет... Бесконечная история...

Так в чем успех Fate? Можете не верить — он очень прост. Грамотная ролевая система, упор на взращивание персонажа, простая боевая составляющая (даже скажем, аркадная) и самое главное — генерация всего и вся. Подземелья, монстры, их населяющие, артефакты — каждый раз новые и находятся в разных местах. Именно это обеспечило бешеный успех Diablo, а некогда создало целый жанр — rogue-like RPG.

Пара часов игры... а что, интересно. Еще немного времени... великолепная вещь, даже не верится. Срочное письмо редактору с восторженным описанием. Очень много времени... завтра сдавать статью, а еще ничего не начато. Полундра! Как оторваться от этой заразы?!

Игрок крепко попадает на крючок. Желание получить новый уровень, чтобы стал доступен «вон тот симпатичный меч», цепляет так, что способно вырвать из вашей жизни приличный кусок времени, отведенный на сон, еду и развлечения. Игровой процесс не заставляет напрягаться. Знай щелкай мышкой, пока пальцы не устанут. Головной мозг находится в спячке. На смену заступает спинной. Постоянно меняющиеся локации не дают заскучать при повторном прохождении.

Все это есть в Fate. И даже больше. Заплатив 20 долларов за полную версию, я не разу не пожалел о сделанном. О потраченном времени. Сдохшей раньше срока мышке. 125 мегабайтах трафика. Бессонных ночах. Заброшенных делах. Голодной кошке... Ни о чем... **ЛКИ**



На рыбалку в подземельях лучше без охраны не ходить.

РЕЙТИНГИ

Увлекательность	○○○○○○○○○○	8
Графика	○○○○○○○○○○	7
Сюжет и сценарий	○○○○○○○○○○	4
Искусственный интеллект	○○○○○○○○○○	4
Интерес повторной игры	○○○○○	3
Звук	○○○○○	3
Новизна	○○○○○	3
Безглючность	○○○○○	5
Интерфейс	○○○○○	5

НАГРАДА ЖУРНАЛА





ТИМУР ХОРЕВ

Battlefield 2

В некотором царстве, в некотором государстве, в очень недалеком будущем разразилась война. Америка поссорилась одновременно с Китаем и с Коалицией Ближневосточных Государств — и теперь ведет войну на два фронта. Странная это война — здесь нет ни ядерных ракет с разделяющимися боеголовками, ни масштабных наступательных операций. Три стороны упорно дерутся за мелкотравчатые стратегические объекты. В сражениях участвует пехота, несколько видов бронемашин, вертолетов и по две-три маленьких гаубицы.

◆ **Жанр:** многопользовательский action ◆ **Создатели:** EA, Digital Illusions ◆ **В России:** Софт Клаб ◆ **На что похоже:** Star Wars Battlegrounds, Battlefield Vietnam ◆ **Системные требования:** PIV-1,7GHz, 512MB, video 128MB (PIV-2,4GHz, 1GB, video 236MB) ◆ **Сколько дисков:** 1 DVD ◆ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ◆ **Сайт игры:** battlefield2.ea.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

— Назад, обезьяны! Я передумал, вы будете жить вечно!
(Командир роты обезьян)

Освоиться в мире **Battlefield 2** нетрудно. Базовые принципы вам объяснят при первых запусках игры, так что уже через полчаса-час любой желающий сможет худо-бедно выполнять задачи своего класса и использовать технику. Гораздо сложнее проникнуть в тайны ремесла, стать мастером в своем классе и сработаться с командой (если она есть и игроки не против). Слаженная командная игра — это все, что нужно для победы. Разобщенные враги просто не смогут защитить свои базы от сработанной группы бойцов.

Прочитав это руководство, вы сможете намного быстрее перейти от стадии обучения к изучению тайного знания Battlefield 2. В руководстве вы найдете:

- описание основных принципов игры;
- классы бойцов — что, как и для чего;
- небольшую памятку о технике в игре;
- несколько тактических советов и неочевидных хитростей.

■ К СВЕДЕНИЮ: видеокарты GeForce 4 и Radeon 9200 не поддерживаются. Вы не запустите игру, если у вас GeForce ниже 5700 и 6600 или Radeon ниже 9500 и 8500.

КАК ЗДЕСЬ ВОЮЮТ

ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖАТЬ

Основная тактическая цель серии Battlefield и всех ее клонов всем известна — захват ключевых точек на карте (они же — точки возрождения). Выданные обеим командам комплекты «билетов» определяют победу и поражение. Они уменьшаются с гибелью солдат, потерей контроля над картой. Оставшаяся без «билетов» команда проигрывает.

Обе команды начинают игру на своих «базах». Кроме них на карте есть еще несколько нейтральных ключевых точек. Чтобы захватить одну из них, команда должна просто подержать рядом с флагом солдата — флаг медленно поднимется и у команды откроется новая точка возрождения. Она может перейти в руки врага, если защитников истребят, а флаг спустят и вновь поднимут — но уже другой. Чем больше солдат в окрестностях флага, тем быстрее происходит «передача» командного пункта из рук в руки. Солдаты при этом могут не вылезать из техники, что очень радует.

ШЕЛ ПО ГОРОДУ СОЛДАТ

Передвижение игроков по карте очень реалистично. Никаких прыжков на ракетах и распрыга. Бегаем туда, бегаем сюда. Спринтом можно быстро пересечь простреливаемую улицу, прижав к груди родной автомат. Стрелять во время спринта нельзя и бесконечно бегать тоже — солдат устанет.

■ К СВЕДЕНИЮ: вы левша? Мои соболезнования, потому что разработчики запретили прописывать в настойках клавиш цифровой блок клавиатуры. Сделать это можно только «ручками», забравшись в файл настроек игрового профиля (controls.con).

Стрелять во время бега бесполезно по понятным причинам. Да и просто палить во врага стоя рекомендуется только при внезапных столкновениях нос к носу с игроком. Во всех остальных случаях стоит приседать на колено или вовсе ложиться на землю. Снайперам, спецназу и пулеметчикам чаще других придется утюжить уровень животом.

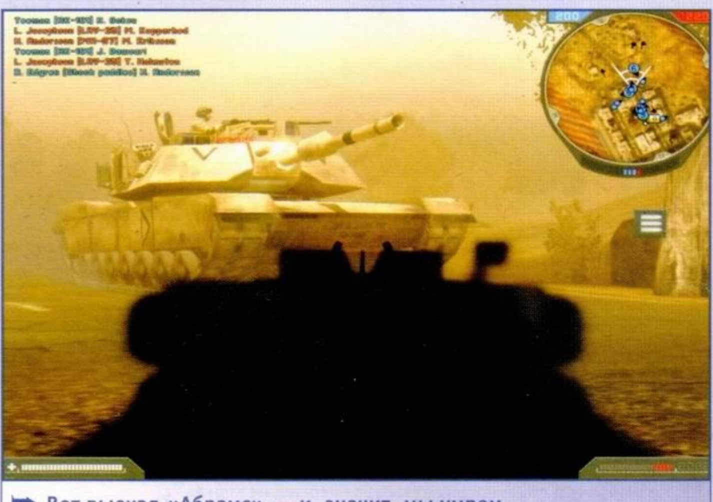
И уж конечно, при любом удобном случае надо смотреть в прицел — особенно если противник бегает где-то в квартале от вас. Точность стрельбы повышается неимоверно.

■ СОВЕТ: в ближнем бою не стесняйтесь использовать нож. Он убивает с одного попадания и этим выигрывает даже по сравнению со стрельбой в упор.

Гранаты при умелом использовании позволят выкуривать солдат, кемперящих на удобной позиции: например, за бочкой у самого флага. Правда, целиться придется только на глазок. Быстро нажав клавишу мыши, вы бросите гранату на максимальное расстояние. Удерживая клавишу, вы можете контролировать дальность броска. Главное — чтобы вас не застрелили в процессе.

■ К СВЕДЕНИЮ: если вы выберете автомат, а потом выберете его еще раз и еще —будет меняться режим стрельбы: одиночные, короткие и длинные очереди.

Простая мини-карта в правом верхнем углу экрана поможет сориентироваться. Обозначения всей вашей команды будут и на обычной карте. Дружественная техника и солдаты помечены синим цветом. Солдаты одного с вами подразделения — зеленым. Враги — красные. Если вы не уверены, в кого целитесь издали, дождитесь, пока в перекрестье



➡ Вот выехал «Абрамс» — и, значит, мы умрем.


Китайский бронетранспортер ведет огонь из-за угла. При первой же опасности прыгайте с него!


Китайский полевой медик. Никакой антисептики, даже лицо измазано какой-то гадостью.

прицела не появится его имя. Читать не обязательно — цвет скажет вам все.

СТЕНЬКА НА СТЕНЬКУ

Вариаций боя всего три, и они почти не отличаются.

- **Double Assault.** Здесь все просто: две базы, несколько нейтральных командных точек. Стратегическая цель — захватить большую часть командных пунктов на карте. Тогда у противоположной стороны «билетики» начнут убывать сами собой. Если есть подавляющее преимущество, можно захватить вообще все точки. Тогда победа будет автоматической — противник не сможет возрождать своих солдат.
- **Assault.** В этом варианте команды разделены на ту, что нападает, и ту, что обороняется. При этом есть одна тонкость: база атакующей команды не может быть захвачена.
- **Head On.** А здесь у каждой из команд есть «незахватываемая» база. Все остальное — по стандартным правилам.

«СОРОК СЕДЬМОЙ», — УЛЫБНУЛСЯ СТАРИК

Все действия игрока в бою тщательно протоколируются, и на их основе строится рейтинг. Выгоднее всего убивать солдат противника, опускать флаг противника на командном пункте и поднимать свой — за эти три действия игрок получает по два очка.

Помощь в захвате флага, защита своего командного пункта, помощь в уничтожении врага (даже вождение машины, из которой стреляет напарник), ремонт (для инженеров), лечение, оживление (для медиков), снабжение (для пулеметчиков) — дают по одному очку. Не стоит повреждать свою технику (минус одно), ранить товарища и совершать самоубийства (минус два) и убивать своих (минус четыре).

По хорошей традиции узнать рейтинг свой и напарников можно клавишей Tab. На некоторых серверах высокий рейтинг игрока дает ему возможность использовать более продвинутое оружие.

СОВЕТ: хотите, не напрягаясь, заполучить «рейтинговые» пушки? Найдите файл unlocks.py, и в строчке defaultUnlocks замените нули на единицы. Это чит, и в онлайновой игре за это могут и забанить.

КОМАНДИР РОТЫ ОБЯЗАН!

Если вы взводный, руководите подразделением, и вам сверху спускается приказ — выполняйте его, но помните, что очень многое зависит от вашей инициативы и смекалки. Имеет значение и вопрос кадров. Вы можете подобрать солдат в свой взвод или создать новый и переманить в него лучших бойцов, создав эффективную группу, набрав сильную комбинацию классов. Помните, что одни классы лучше взаимодействуют с другими, другие — хуже. Например, пулеметчик с ракетометчиком прекрасно дополняют друг друга. Доктор годится для поддержки обычных солдат, но придавать его к снайперу бесполезно.

Если вы решили выдвинуть себя на должность командира всея карты и ждете поддержки избирателей — вам не помешает узнать, чем же занимается командир у своей тактической карты.

В первую очередь, командир раздает приказы командирам подразделений, чтобы те передали их простым солдатам. Выделите один из отрядов (в каждом может быть до шести человек) и правой клавишей мыши отправьте его в нужное место карты с указанием о том, что именно солдатам надо делать. Командир подразделения либо передаст этот приказ солдатам, либо откажется его выполнять.

Вторая задача командира — поддержка своих солдат и взводных на поле боя. Выражается это в четырех действиях: сканирование карты, запуск беспилотных аппаратов, артиллерийские удары и сброс боеприпасов. Выполнив каждое из этих действий, вы будете вынуждены ждать несколько минут, пока оно «перезарядится», так что палить из пушек или бросать припасы надо лишь в самые нужные моменты.

Сканирование карты. Сканируется вся карта, и на ней открывается положение всех солдат и техники врага. Это действие прекрасно подходит для того, чтобы оценить тактическую обстановку и отправить свои подразделения в нужные точки карты.

Беспилотные аппараты. На самом деле, беспилотный аппарат — это лишь мини-версия сканирования. Он подвешивается в нужном месте карты, снабжая всей информацией о местоположении врага в небольшом радиусе. Информация передается как командиру, так и одному из взводов. Через минуту беспилотный аппарат выключается. Выгоднее всего вешать его на самых угрожаемых направлениях, чтобы защитники могли вовремя узнать о приближении врага и подготовиться к обороне.

Артиллерийский удар. Если беспилотный аппарат показал, что по улице в сторону вашего флага


Медик и пулеметчик сидят в бронетранспортере. Выдают лекарства и прописывают боеприпасы пехоте прямо через бойницы.


Каждый уровень богат укрытиями. Бетонные блоки прекрасно прикроют нас от пуль наступающих янки.





Оседлать истребитель можно только на самых крупных картах. Но и на них упираешься в край «мира» каждые несколько секунд.



На палубе авианосца море техники. Правда, на тридцать человек все равно не хватит. Те, кому не повезло, рванут к берегу на лодках.

движется бронетехника и пехота, — почему бы не устроить им сюрприз, быстро организовав артиллерийский удар у следующего квартала? Именно у следующего, так как между отдачей приказа и первыми взрывами проходит четверть минуты. Залпы артиллерии уничтожают все живое на площади, примерно равной городскому перекрестку в игре. Солдаты разлетаются в разные стороны, как резиновые игрушки, демонстрируя ragdoll-физику. Танки и бронетехника гибнут мгновенно, а если над местом удара случайно окажется вертолет или самолет — он рухнет на землю. Артиллерией очень неплохо предварять решительные штурмы вражеских флагов. Помните, что, если вы нечаянно обрушите удар артиллерии на головы собственных солдат, придется тут же спиливать мушку командирского пистолета.

Сброс боеприпасов. Представьте себе, что ваша команда успешно захватывает флаг за флагом, но у них кончились боеприпасы и наступление завязло. Смело сбрасывайте им на парашюте огромный ящик с боеприпасами. Ура! С новыми силами солдаты бросились в атаку. Помните однако, что, если вы сбросите боеприпасы не там, ими может завладеть враг.

ВСЕ РАБОТЫ ХОРОШИ

У каждого из семи игровых классов солдат есть свои преимущества и недостатки. У каждого игрока среди классов появятся свои «любимчики» — те классы, которыми лично ему веселее всего играть. Так что читайте, играйте и смотрите, что вам больше всего подходит.

Помните, что сменить класс в игре очень легко — после каждой смерти в течение пятнадцати минут перед возрождением вы можете подумать и выбрать себе новое обличье. Но это можно сделать даже в разгаре боя. Допустим, сидите вы в чистом поле — и тут из-за угла выезжает танк. Если рядом с вами валяется вещмешок погибшего вражеского ракетометчика — вы знаете, что делать.

Или предположим, что ваша группа из последних сил обороняет флаг. Все ранены, есть несколько погибших. Спасти всех может оказавшийся рядом вещмешок медика. Кто-то один берет его и начинает проводить реанимационные мероприятия. И отступает злобный зубовный враг.

SPECIAL FORCES

«Шпионский» класс, который способен на хемуль знает какие фигли-мигли. Он отличается от остальных пониженной броней, но хорошо компенсирует это превосходным и очень метким автоматом с лазерным прицелом. И, конечно же, своими взрывными устройствами (пять штук в комплекте).

Они универсальны. Ими можно взорвать все, что движется, и даже то, что не движется. Главное — подловить момент и нажать на кнопку. В обороне выставляем C4 поперек улицы и ждем в переулке. Проехал вражеский танк — нет танка. Прошла толпа солдат — нет солдат. А если установить бомбу на стратегически важный мост, то обороняться станет значительно легче.

Но разработчики предусмотрели для бомб спецназа другое применение. Предполагается, что хороший спецназовец проникнет в стан врага и устроит там хороший шабаш, ликвидировав все возможности для командования вражескими силами. Установил C4 на артиллерию, взорвал — и все, можно не бояться ударов с неба. Подорвал радар — увы, теперь просканировать карту невозможно. Уничтожил пункт управления — теперь не отправишь в небо беспилотный разведчик.

А если убить самого командира, то паника в рядах врага будет всеобъемлющей. Именно поэтому командиры обеих враждующих сторон должны хорошо прятаться или постоянно быть под охраной своих.

Главное — не бросаться самому в гущу боя. Без бронежилета спецназовец долго не протянет, и все его бомбы пропадут зря.

Кроме этого оружия, у спецназовца есть нож (такой же, как у каждого класса), пистолет (тоже есть у каждого) и комплект гранат (есть у всех, кроме ракетометчиков).

SUPPORT

Класс поддержки штанов, или попросту — пулеметчик. Очень удобен для начинающих тем, что позволяет палить в белый свет как в копеечку и не бояться, что патроны в рожке кончатся в самый неподходящий момент. Пока на передовой бойцы бегут в атаку, вы лежите на газоне (вас не видно, потому что вы зеленый и плоский) и прикрываете их плотным пулеметным огнем. Очень важно при стрельбе всегда ложиться на землю, если вы не палите в упор. Стреляйте короткими очередями — так вы не только сэкономите боеприпасы, но и повысите меткость стрельбы.

Однако пользу пулеметчик приносит не только плотным огнем, но и возможностью раздавать окружающим боеприпасы. За это он получает не только «спасибо», но и очки в личный рейтинг. Пулеметчик в обороне — значит, не смолкнут автоматы защитников. А бронежилет позволит относительно спокойно перенести несколько попаданий.

MEDIC

Один из самых полезных и незаменимых классов в любом бою. Если есть в команде медик — значит, все будет хорошо. Он вылечит ранения, сбросив раненому аптечку. Увидев убитого солдата, он достанет дефибрилляторы: «я пришью ему новые ножки, он опять побежит по дорожке». Кстати, ими можно убить вражеского солдата, если нет времени переключаться на нож.

Кстати, медик — единственный класс, который может восстанавливать потерянные командой «билетики». После смерти солдата снимается один «билетик», но если медик подсуетится и соорудит «зомби», «билетик» вернется.

А если защитников флага стало совсем мало, медик лично берет автомат, гранаты и начинает отстреливаться.

SNIPER

Мне этот класс показался сравнительно бесполезным, если посмотреть на другие командные стрелялки. Но это и лучше — любители кемперства подумают лишний раз, прежде чем начинать играть снайпером.

Единственное преимущество снайпера — его фирменная винтовка — мажет со страшной силой и дает очень небольшое увеличение в оптическом прицеле. А это значит, что целиться надо только в торс и лучше всего — со среднего расстояния. Снайперы могут хорошо пригодиться для первичной зачистки обороняющих флаг солдат перед штурмом. В обороне он вряд ли настреляет много, но снайпера всегда можно послать на самое угрожаемое направление, чтобы он расставил там мины.

Да, снайперу дали в руки несколько противопехотных мин. Лучше всего раскладывать их в узких местах улиц, на мостах и вокруг флага. Если снайпер нашел себе выгодную позицию и удобно там устроился, ему стоит прикрыть подходы к ней минами, чтобы не дать врагу подобраться незаметно и выстрелить в ничем не защищенную спину.

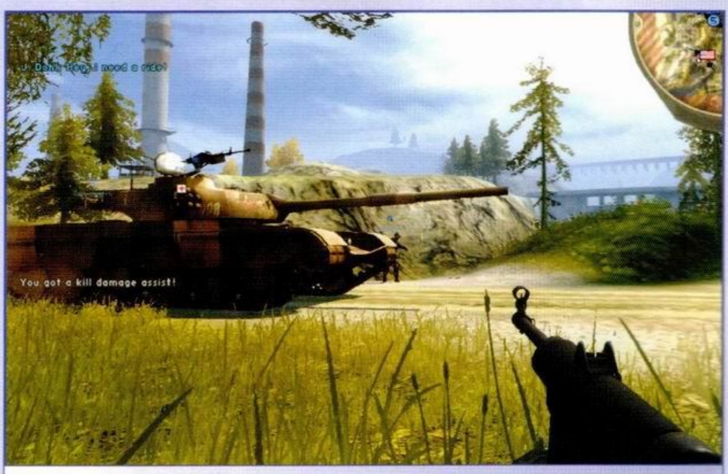
ENGINEER

А это — наш технарь. У него есть разводной ключ, которым он без труда быстро чинит танки, бронемашины, автомобили, вертолеты и взорванные мосты. Именно поэтому, если вы хотите стать пилотом самолета или водителем танка, вам стоит выбрать профессию инженера. Просто потому, что тогда вы будете автоматически подтягивать разболтавшиеся гаечки.

В бою ремонтировать танк очень трудно. Не стоит краситься за ним — первая же прилетевшая ракета убьет в первую очередь инженера. Так что пусть сначала подби-



Стационарные ракетные установки, прикрывающие командные точки, помогут любому медику разделать одинокую бронемашину.



Даже спрятавшийся в кустах, танк очень уязвим. Но под прикрытием солдат он становится грозной силой.

тый танк отступит в тыл, где его можно будет перебрать в спокойной обстановке.

Если так случилось, что вражеский спецназовец взорвал ваши гаубицы или радар, — не беда. Гаечный ключ инженера все исправит — лишний повод держать инженера командиром.

Этот же ключ также поможет обезвредить мины на пути наступающих войск. Инженер всегда держит в запасе несколько противотанковых мин. Они прекрасно работают против любой вражеской техники — от джипов до тяжелых танков.

Но за все эти полезные способности инженер расплачивается отсутствием автомата. Защищаться в бою ему практически нечем — разве что из пистолета отстреливаться. Дробовик не в счет: для открытой местности он не годится совершенно.

ANTI-TANK

Его ракетомета боится каждый танк и каждый вертолет. Две ракеты в борт — и нет танка, одна ракета — и вертолет падает на землю сухим листком. Пилоты самолетов могут не бояться ракет — боец просто не успеет поймать и захватить цель в те секунды, пока самолет пролетает над ним.

Ракет мало, они долго перезаряжаются, но с этим нет никаких проблем. Они обладают свойствами самонаведения. Однако, если нужно выстрелить быстро по крупной цели, — стреляйте и держите борт танка в прицеле — ракета полетит именно туда. Палить в лоб бронированному танку не так эффективно, но если нет другого выхода — действуйте. Очень удобны высокие позиции — так можно залепить ракету прямо в башню сверху. Обычно на танк уходит две-три ракеты, на небольшие бронемашины — меньше, а джипы, «хаммеры» и другие небронированные средства передвижения гарантированно взлетают на воздух после первой же ракеты.

Никто не мешает ракетометчику выскочить из-за угла и влепить ракету прямо к подножью вражеского флага. Два быстро ликвидированных солдата могут перетянуть чашу весов в вашу сторону. И вообще — по скоплениям вражеской пехоты лучше работать ракетами, потому что стрелковое оружие ракетометчика не годится для боя совершенно.

Отвратительный пистолет-пулемет, из которого можно убить коголибо разве что случайно. Например, если враг отвернулся или отошел от компьютера.

ASSAULT

Солдат. Просто солдат. Именно таких лечат медики, обеспечивают и прикрывают пулеметчики. Это костяк всей армии, те самые бравые ребята, которые прорываются к вражеским флагам и захватывают их. Бронежилет и отличный автомат с подствольным гранатометом — что еще нужно для счастья?

Толпа солдат может быстро расправиться с самым мощным танком, забросав его гранатами из подствольника. А если нужно прикрыть наступление дымовой завесой — сработают дымовые гранаты.

ТЕХНИКА НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

Сбил, сколотил — вот колесо.
Сел да поехал — ах, хорошо!
Оглянулся назад — одни спицы лежат.

(Народный фольклор)

Огромные карты. Толпы игроков. Гигантские открытые пространства. Чем бы стал Battlefield 2, если бы на каждой карте игроков не ожидали бы традиционные танки, автомобили, истребители и винтокрылые «валькирии»?

Бомбы истребителей, десант, танковые обстрелы, взрывы ракет с лазерным наведением — все это придает игре тот самый шарм и ощущение масштабных боевых действий, которые так нравятся игрокам. Освоить почти все средства передвижения (кроме, пожалуй, самолетов-вертолетов) исключительно легко: сел и поехал. Только что убитый игрок теперь не должен шагать до линии фронта — он может взять джип и быстро приехать туда, где стреляют и где ему снова раздадут порцию дроздов.

Поэтому давайте поговорим немного о том, что ездит по земле, плавает по воде и летает по воздуху.

СТАЦИОНАРНЫЕ ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ

Они не двигаются с места, и, строго говоря, к технике отнести их не получится. Это всего лишь размещенные в определенных местах уровня пулеметы и ракетные установки. Как правило, они прикрывают стратегически важные базы и командные точки. Усевшись за установленный в оконном проеме пулемет, любой солдат, даже техник, поможет отразить атаку, забыв про свой дробовичок. Правда, в момент стрельбы из такого пулемета солдат очень уязвим, так как не двигается с места. Поэтому внимательно следите за тем, чтобы к вам не подкрались сзади или не забросали гранатами.

Ракетные установки — настоящая головная боль для танкистов. Ведь их может использовать любой солдат. Два-три выстрела — и подкрепленная тяжелой техникой атака захлебывается.

АВТОМОБИЛИ

Что может быть проще армейского джипа? Забрался внутрь, дал по газам — и понесся джип по кочкам. Следите только за тем, чтобы он не перевернулся на крутом повороте.

Автомобили в игре — будь то американские «хаммеры» или восточные «газики» — разделяются на две больших категории: маленькие вмещают трех человек, большие — четырех. Если автомобиль оборудован пулеметом, вы можете пересесть за него (за перемещения внутри любой техники в игре отвечают функциональные клавиши F1-F5). Одновременно рулить и стрелять нельзя — сажайте в автомобиль второго игрока или бота.

Вести огонь выгодно не столько по вражеским солдатам (попробуйте-ка попасть в них, когда джип прыгает на ухабах), а по другим джипам, вертолетам и гигантским роботам-терминаторам из будущего. У пулемета бесконечный боезапас, и следить придется лишь за перегревом ствола.

Добравшись до места, высадите всех пассажиров (кроме, пожалуй, того же пулеметчика). Если вы этого не сделаете, то ракета, прилетевшая на шум, может их сильно огорчить.

Думаю, не нужно уточнять, кому будет хуже, если джип наедет на солдата.

БРОНЕТРАНСПОРТЕРЫ

В отличие от джипов, у бронетранспортеров есть кое-какая броня и оружие, так что они годятся как для перевозки войск, так и для борьбы с пехотой — пешей или на джипах. Все они могут преодолевать водные преграды, и в каждый вмещается по пять человек.

На бронетранспортерах оружием заведует уже водитель. Он может стрелять из пушки, выпускать ракеты и прикрывать себя дымовыми шашками. Пассажиры тоже времени даром не теряют — они могут вести огонь из пулеметов, правда, в очень узком секторе. Но отношения бронетранспортеров с вражеской пехотой очень неопределенны. С одной стороны, пушка и пулеметы. С другой стороны, стоит солдату с ракетометом подкрасться к машине с тыла, участь ее пассажиров будет весьма печальной.

ТАНКИ

Что можно ожидать от танка? Мощная броня, невысокая маневренность и очень эффективная пушка. Всего в танке умещаются два человека: один ведет машину и стреляет из главной пушки, другой пользуется пулеметом.





Вражеский вертолет неудачно подставил борт под мой пулемет. Через несколько секунд он рухнет на землю.



Сидеть за танковым пулеметом — незавидная должность. Не успеешь вовремя захлопнуть за собой люк — погибнешь от любого снаряда или гранаты.

Водитель не должен забывать, что в его распоряжении — зенитные самонаводящиеся ракеты, а это значит, что он не должен ждать, пока с неба прилетит очередь снарядов.

ДЕСАНТНЫЕ ЛОДКИ

Предназначены специально для прибрежных и озерных карт. Они могут доставить в нужное место шесть человек. Как и джипы, они вооружены пулеметом.

ВЕРТОЛЕТЫ

Управлять ими очень сложно, научиться эффективно применять в бою — еще сложнее. Без джойстика к ним лучше не подходить. Но если уж вы научились ловко воевать на такой «валькирии», то сможете обеспечить своей стороне превосходство чуть ли не автоматически.

У каждой из трех сражающихся сторон есть по два вертолета: штурмовой и транспортный. Штурмовой рассчитан на двух пилотов. Первый ведет машину и стреляет неуправляемыми ракетами. Второй заведует подвесной пушкой и восемью ракетами с наведением по экрану. Атака штурмового вертолета может оставить от защитников флага рожки да ножки. Но сам вертолет очень уязвим для ракет с танков, переносных ракетометов и стационарных установок. Чтобы снизить вероятность попадания, не надо забывать пользоваться тепловыми ловушками.

Транспортные вертолеты для сражения не годятся, но они вмещают в себя шесть человек и могут быстро десантировать их на нужном месте карты. Первые два пассажира (не считая пилота), могут вести огонь с пулеметов — это единственное доступное оружие.

САМОЛЕТЫ

Как и в случае с вертолетами, в игре две разновидности самолетов — истребители и бомбардировщики.

Первые управляются в одиночку и предназначены для борьбы с бомбардировщиками, в первую очередь. У каждого есть при себе пушка, шесть ракет с самонаведением и две бомбы. Для защиты от ракет у каждого имеется комплект тепловых ловушек.

Самолеты, играющие роль бомбардировщиков, вмещают двоих пилотов и эффективно работают против наземной техники и солдат. Для этого предназначены пушка, четыре тепловых ракеты, пять бомб и двадцать высокоточных ракет с лазерным наведением. Ракетами управляет второй пилот — он контролирует наведение по экрану.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

ОЙ, ПРОСТИТЕ, ВИНОВАТ!

На случай, если вы нечаянно задавите, взорвете или застрелите товарища по команде, разработчики предусмотрели возможность извиниться перед ним. Сделайте это. Если он вас простит, вы потеряете лишь две единицы в своем личном рейтинге. Если нет — сразу несколько.

На серверах постоянно появляются некие меньшинства, все счастье которых заключается в том, чтобы лезть под колеса и под пули своих. Несколько раз «подставив» игрока и отказавшись простить его, они могут заставить сервер выкинуть его из игры за убийства собратьев. Способы борьбы с этими товарищами еще предстоит найти.

Иногда конкуренция за вертолеты приводит к тому, что тот, кто не успел на раздачу «валькирий», в злобе открывает огонь по взлетевшей машине. Как правило, этим страдают те же меньшинства.

МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ

Как ни странно, одни из лучших защитников флагов — медики. Они могут сидеть рядом с флажком и под ураганным огнем бить свежепогибших товарищей током, оживляя их и заставляя всех врагов скрежетать зубами от злости.

ЧЕЛОВЕКУ И БОМБАРДИРОВЩИКУ

Представьте себе, что вам, во что бы то ни стало, нужно захватить флаг, а из оружия только спецназовец и вертолет. Что мы делаем — садимся на вертолет, летим в условленное место и прыгаем точно над флагом. Пока защитники флага не опомнились, спецназовец щедрым жестом сеятеля разбрасывает свои взрывные устройства. Вообразите только — пролетел вертолет, и на вашу голову вдруг свалилась коробочка с проводами и надписью «C4».

А потом, не долетая до земли, спецназовец устраивает большой «ба-бах!» (главное, не подорваться на бомбах самому), и флаг, что называется, доходит до кондиции и полностью готов к захвату. Такой «бомбардировкой» можно взорвать не только население вокруг флага, но и охраняющую его тяжелую технику.

БЕЗНОСОЕ ТАКСИ

Что делать, если ваши товарищи захватили стратегически важный командный пункт на противоположном конце большой карты? Бежать туда пешком, искать автомобиль в каждой подворотне? Нет. Куда проще совершить примитивное и эффективное самоубийство. Уже через пятнадцать секунд вы сможете возродиться на любой базе уровня.

ДЖИП ПО-ЯПОНСКИ

Камикадзе — это не только японские самолеты и ближневосточные автомобили «с сюрпризом». Это еще и одна из интересных игровых тактик. Пусть спецназовец установит четыре взрывных устройства прямо на автомобиль и благословит солдата за рулем. Въехав прямо в хорошо защищенную базу врага и взорвавшись, джип может прекрасно оправдать гибель солдата. Теоретически, спецназовец может усесться за руль сам, но он не сможет подорвать детонатор, пока не выйдет из машины.

А что, если разогнать джип до максимальной скорости и выскочить на ходу? К сожалению, этот трюк не проходит — автомобиль далеко не уедет.

ЗАТЯЖНОЙ ПРЫЖОК

Каждый солдат снабжен парашютом. Прыгнули с третьего этажа — раскрыли. Выпали из вертолета на вражеский командный пункт — раскрыли. При этом очень полезно научиться технологии затяжных прыжков, чтобы открывать парашюты буквально у самой земли. Если купол раскрылся в момент касания солдатскими ботинками земли, десантирующийся воин не пострадает. И этим надо пользоваться.

ВЕРХНИЙ ЗАХВАТ

Вертолеты можно использовать еще и для того, чтобы прикрывать с воздуха точки, которые в этот момент захватывают ваши наземные войска. При этом два человека в вертолете прибавят скорости спускаемому и поднимаемому флагу, а значит — помогут захватить флаг намного быстрее.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ РЕМОНТ

Если ваш вертолет или самолет слегка подбит или на нем кончились ракеты — бросайте его без сожаления. Лучше всего — направив на вражеские позиции в стиле Гастелло. Вы спуститесь на землю и сможете продолжить бой, а взамен погибшей машины на вашей базе появится новая: целехонькая и набитая ракетами под завязку.

❖ ❖ ❖

Вот и все для начала. Battlefield 2 потихоньку раскрывает свои тайны, а игроки находят новые и новые пути к победам. Тактические ходы, анализы карт всех размеров, приемы и контрприемы, хитрости и «зерги» — обо всем этом мы расскажем в «Виртуальных мирах», в следующих номерах журнала.

ЛКИ





ПРИЗРАК, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ (STAGER)

Мор. Утопия
Даниил Данковский

Жанр: эпическая ролевая игра, квест, боевик **Создатели:** Ice-Pick Lodge, Buka Entertainment **На что похоже:** Vampire the Masquerade: Bloodlines, Xenus **Системные требования:** PIII 1GHz, 256MB, video 32MB (PIV 2GHz, 512MB, video 64MB) **Мультиплеер:** Нет **Сайт игры:** www.pathologic-game.com/index_rus.htm

НАГРАДА ЖУРНАЛА

УТОПИЯ

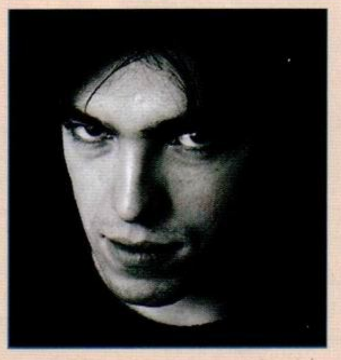
Перед нами — трагическая история о судьбе города, который, кажется, ничто не в силах спасти. Песчаная Язва — неизлечимая болезнь, возникающая из ниоткуда и исчезающая в никуда, ходит по пустеющим улицам, оставляя за собой горы трупов. В разгар эпидемии не устает бороться за власть местная элита, а приказ об уничтожении города уже подписан всемогущими Властями. Всюду огонь, инфекция, крысы...

По стечению обстоятельств (а может, по велению свыше?) здесь пересекутся три необычных судьбы. Судьбы людей, которые в силах повлиять на исход событий и спасти город. Хотя — кто знает? Может, город-то и не надо спасать?

Пожалуй, правильного ответа здесь нет. То, что кажется единственно верным решением столичному доктору Даниилу Данковскому, покажется святотатством гаруспику Бураху. В свою очередь, бакалавр сочтет ересью суждения Артемия. Наконец, Самозванка Клара не в ладах с обоями. А вдруг она действительно способна совершить чудо?

Сейчас наши герои сами расскажут о себе. Единственное, что остается посоветовать перед тем, как предоставить им слово: не ищите *правильных* решений. В игре вы встретите гораздо больше вопросов, чем ответов на них. Стоит только хлопнуть себя по лбу и воскликнуть «Я знаю, как все было на самом деле!», как следующий день путает все карты. Такая уж это игра...

ДАНИИЛ ДАНКОВСКИЙ



Бакалавр, как истинный ученый, смотрит на мир, словно через визир, сквозь изящные линзы логики. Где-то он видит больше, где-то меньше, нежели, например, Гаруспик. Он не признает предопределенности, судьбы, рока, а если она становится у него на пути — без колебания бросает ей вызов.

Он не верит в мистику, хотя без колебаний признает факты и никогда не закрывает на них глаза. Он готов до самого конца сражаться с судьбой, не ради выгоды, а потому, что таков его долг.

Судьба Бакалавра — это бешеная гонка наперегонки с эпидемией. Встречайте.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

К концу которого Бакалавру придется вступить в противостояние с поистине непобедимым убийцей.

СОВЕТ ДНЯ: похоже, многие женщины в городе обладают даром предвидения? Так вот вам еще одно пророчество. Завтра цены в магазинах взлетят во много раз. Постарайтесь потратить до этого времени **все** наличные деньги.

Для меня, Даниила Данковского, все началось с письма моего коллеги и старого друга, доктора Бураха. Зная о моих изысканиях и цели, которой я посвятил свою жизнь — борьба со смертью вообще, как явлением, а не частными ее случаями, он рассказал мне о Симоне Каине, который, по его словам, благополучно живет уже больше двухсот лет.

Я остановился в Омутах, у некоей Евы Ян. Она посоветовала мне для начала поговорить с братом Симона, Георгием. Он, дескать, «научит, как правильно говорить с Симоном». Что ж, буду иметь в виду.

Еще Ева упомянула, что некая Мария Каина весьма интересовалась мной и просила нанести ей визит. Но позвольте? Откуда, она, вообще, знает обо мне? Мой приезд сюда явился неожиданностью для меня самого, а тут... Откуда?

На выходе из Омутов меня поджидали две странные фигуры: один очень похож на ворона, другой — на мима. Это Исполнитель и Трагик. Выслушав их краткое внушение по обычаям и традициям города, я направился, наконец, в Горны, резиденцию Каиных (Каинов?).

ЭТО ИНТЕРЕСНО: у пруда возле дома Евы вы заметите странную парочку. Один из двух похож на человека, второй... не совсем похож. С тем, который похож, можно поговорить. Со вторым — не советую. Будут бить.

Вот тут-то меня и ждал неприятный сюрприз. Выяснилось, что Бессмертный Симон, которого я так хотел увидеть... Умер. Умер, правда, отнюдь не от старости. Родственники уверены, что ему «помогли». И вот теперь Георгий, по прозвищу Судья, просит моей помощи в поисках убийцы.

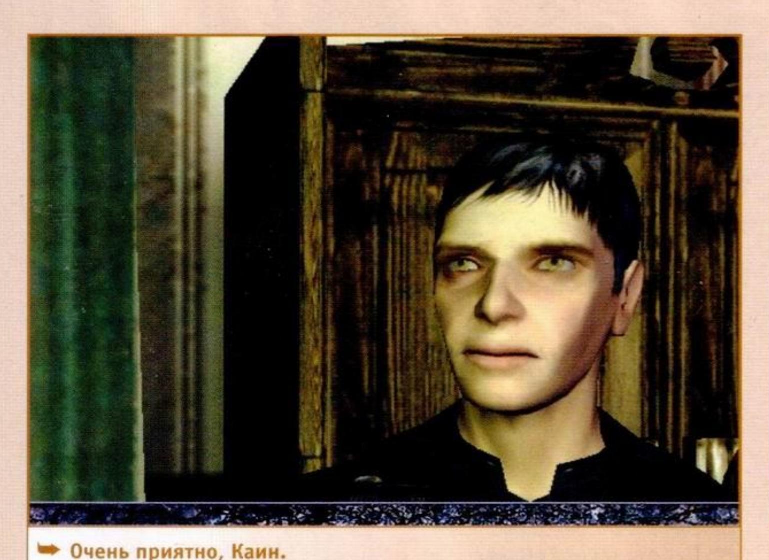
Хотя я врач, а не детектив, отказываться резонов нет. Похоже, эта семейка, со своим пристрастием ко всяческой мистике, вряд ли найдет преступника, а уж больно «вовремя» скончался Симон. Будто бы назло персонально мне.

Подробнее об обстоятельствах дела расскажет Виктор Каин. А обстоятельства весьма странные. Во-первых, Симон умер во Внутреннем Покое. Что это такое — Виктор объяснить затрудняется, говорит только, что это не столько помещение, сколько состояние. Одно несомненно: ни один человек не мог проникнуть во Внутренний Покой без воли на то Симона. Более того, похоже, Симон заранее знал о своей смерти: перед тем, как уйти во Внутренний Покой, он попросил своих родственников неделю не есть мяса, что очень смахивает на какой-то элемент погребального обычая.

Последним с покойным общался Исидор Бурах. Но никто всерьез не воспринимает идею, что Бурах и убил Симона. Более того: все в один голос утверждают, что никому в городе и присниться такое не могло. Больше родственники сказать ничего не могут. И, что подозрительно, к телу тоже не пускают: дескать, таков обычай

Что ж, Исидор — моя единственная ниточка. Непременно нужно с ним поговорить. Вот только для начала стоит заглянуть к Марии, как советовала Ева. Эта странная девушка, дочь Виктора Каина, по ее собственным словам, обладает даром предвидения.

Та просит позаботиться о некотором круге лиц, судьбы которых



Очень приятно, Каин.



Увы, Станиславу Рубину не суждено создать панацею.

тесно связаны, по ее словам, с моей собственной судьбой. Это: Георгий, Виктор и Мария Каины, Андрей и Петр Стаматины, Ева Ян и Марк Бессмертник. С половиной из них я уже знаком. Пообещав «оправдать» и «не посрамить» отправляемся, наконец, к коллеге Бураху.

Сюрприз. «Коллега» тоже изволил почить. Причем перепуганные патрульные утверждают, что он был буквально растерзан то ли зверем, то ли человеком... То ли демоном. Даже имя демона называли: Шабнак-Адыр! Особые приметы, биография — все на месте. Жаль, что я не верю в демонов... Меня волнует другое — почему снова не дали осмотреть тело, а отправили за разрешением к Александру Сабурову?

Сабуров (в прошлом — военный) представляет исполнительную власть города. Абстрактно поговорив о местных нравах, тему осмотра тела Исидора он мягко обходит. Зато рассказывает про некую Юлию, которая, пожалуй, единственная в городе, кроме меня, больше полагается на логику, чем на суеверия и чутье. Обязательно надо с ней пообщаться! Тем более что беседа с Сабуровым, похоже, зашла в тупик.

Юлия меня слегка пугает. Чем затуманен ее, несомненно, острый, как скальпель, разум? Однако, собравшись с мыслями, она дает мне весьма ценную зацепку. Она упоминает, что покойный Исидор собирался вроде как оповестить о чем-то найденном в степи все три правящих дома. Соответственно, если он посетил Сабуровых и Каиных, значит, должен был зайти и к Ольгимским: местным финансовым магнатам.

Что ж, продолжаем знакомиться со всем, что под руку попадется. Направляемся к Ольгимским в Сгусток, а чтобы не ходить дважды, навестим по пути Приют Лары Равель — о ней также упоминала Юлия.

Лара Равель... Странная девушка. Однажды она потеряла отца и с тех пор превратилась в средоточие мировой скорби. Похоже, не очень умна, зато полна болезненного сострадания ко всем и вся.

На днях Ларе стало известно, что дети снова увлеклись странной игрой в «эпидемию». Суть проста: маленькие «доктора» смешивают груду лекарств в невообразимую смесь, растирают в порошок и «лечат» друг друга получившейся фармакологической дрянью. Со слов Лары, лет пять назад много детей насмерть отравились именно таким образом. Теперь она просит меня воспользоваться своим авторитетом и запретить эти глупости. Что ж, помочь стоит. Однако мы собирались к Владу Ольгимскому или, как его еще называют, Тяжелому Владу.

Господин Ольгимский, почтенный скотопромышленник, явно темнит. Что именно он пытается скрыть — непонятно, вечно упоминает какой-то «термитник», и вообще, похоже, принимает меня за инспектора из столицы. В ходе разговора он вдруг упоминает своего сына, Влада-младшего. Я попытался развить эту тему, но Ольгимский вдруг замкнулся и порекомендовал не совать нос не в свои дела. Все, что из него удалось вытянуть, это то, что Младший водится с жителями Термитника: Червями и Мясниками, которых его родитель за людей не считает. Хотя, кажется, именно они составляют местный пролетариат, или, как его называют, Уклад.

НА ЗАМЕТКУ: стоит покинуть обитель Тяжелого Влада, как мимо деловито пробежит Червь. Если аккуратно последовать за ним, тот приведет Данковского к домику возле железнодорожной станции, помеченному на карте как «дом с заколоченными окнами». Там-то и живет Младший Влад. Однако, как только вы добежите до этого домика, Червь немедленно атакует вас. А зубы у него, между прочим, острые.

Но вернемся пока к Еве, чтобы расспросить ее о местных обычаях. Она пролила немного света на то, что же такое этот загадочный Термитник: судя по всему, это грандиозные бараки. Кстати, не связано ли решение о его закрытии с тем, что Исидор сообщил Ольгимскому перед смертью? Возможно...

Кстати, услышав о поручении, которое дала мне Лара, Ева легко указала на нужное место. А еще она вдруг попросила помочь в одном очень деликатном деле. Из Термитника сбежало несколько рабочих. Теперь Ольгимские ведут за ними натуральную охоту. Ева просит, чтобы я убедил одного из них, скрывающегося в ночлежке некоей Оспины, поскорее бежать в степь.

Пора отправляться на поиски детей, а также их тайника, где хранятся драгоценные запасы «порошочка» для «игры в чуму». Найти нужный дом несложно: сразу за мостом и налево. Но нескольких мальчишек в масках удрученно сообщили, что тайник уже разграблен. Единственное, что удается найти, это странная коробочка на втором этаже: быть может, последний оставшийся «порошочек». Остается сходить к Ларе и рассказать о результатах.

Теперь продолжим наши дела по спасению беглого мясника. Язвительность и яд этой особы просто восхищают! Не удивительно, что все вокруг относятся к ней без всякой симпатии.

Решив, что с ней лучше не темнить, я попросту прямо выложил все. Оспина обещала вывести мясника в степь, но мне с ним говорить отсоветовала: себе дороже выйдет. Пожалуй, тут она права.

Похоже, Ева прониклась доверием ко мне и, на этот раз, легко согласилась указать, где обретается Младший Влад: возле железнодорожной станции.

НА ЗАМЕТКУ: хотя на карте у вас отметится сама станция, внутрь вы попасть все равно не сможете: ни окон, ни дверей у нее нет. Влад живет рядом, в заколоченном доме. Именно туда привел бы нас Червь от дома Ольгимских.

Влад-младший рассказал, что не так давно Исидор долго спорил с его отцом и... предупреждал о какой-то страшной болезни, которую он обнаружил в степи. Болезнь?! А ведь я уже что-то слышал про кошмарную эпидемию, вспыхнувшую тут пять лет назад... И, судя по описаниям Младшего Влада, есть основания полагать, что Исидор уже был заражен. По логике, Симон тоже мог заразиться. Таким образом, он действительно «принес убийцу с собой» во «внутренний покой», как сказала Мария. Это сходится и со словами другой ясновидицы, что «убийца, скорее всего, сам не знал, что делает».

В дополнение к вышесказанному, Младший Влад рассказал еще об одном человеке, который может оказаться полезным. Это Станислав Рубин, местный доктор, ученик Исидора. Он собирается осмотреть тело Симона Каина, как только к нему откроют доступ. Доктора надо срочно предупредить, перехватив его в доме Виктора Каина, но перед тем перебросимся парой слов с судьей Георгием Каиным.

Станислав Рубин, судя по всему, с лету ухватывает идею. Он упоминает что-то о Песчаной Язве — город, оказывается, уже пережил в свое время вспышку этой болезни. Следовательно, надо немедленно добиться изоляции тела покойного — именно этого и стоит потребовать от Судьи, не до церемоний. А Ева Ян смертельно напугана и хочет бежать из города... *Beata stultica!*

ДЕНЬ ВТОРОЙ

В котором Бакалавр сможет на равных участвовать в переделе власти и принять на себя особые полномочия.

СОВЕТ ДНЯ: постарайтесь выкроить посреди дня час-другой на сон: тогда ближе к вечеру вам не грозит свалиться с ног от усталости.

С утра пораньше посыльный принес записку от Сабурова: он просит как можно скорее прийти к нему в Стержень. Если городу грозит эпидемия — необходимо ввести чрез-



вычайное положение, но он не может сделать это самостоятельно: нужно одобрение остальных двух домов (Каиных и Ольгимских), а главное — доказательства угрозы. Сабуров рекомендует обратиться к Анне Ангел: вроде она что-то знает.

По пути к Анне я навестил некоего Андрея Стаматина: по словам Евы, он может устроить побег из города (хм, моими собственными стараниями он теперь перекрыт, хотя, пока Сабуров не получил особые полномочия, найти лазейку еще можно). Сам я уезжать не собираюсь, но, быть может, удастся отправить перепуганную Еву.

Ба, а я ведь знаю этого Андрея! Когда-то, еще в студенческие годы, мы дружили с ним. Услыхав про Песчаную Язву (так, кажется, называл болезнь Рубин) Андрей моментально трезвеет и соглашается, что из города надо бежать. Вот только без своего брата Петра он никуда не поедет.

А Петр — архитектор и наркоман — уезжать отказывается. Здесь может помочь Мария, которая, по мнению Андрея, может убедить кого в чем угодно.

Но вернемся к Анне Ангел. Она перепугана, как и все, и совершенно запуталась во всяких «недобрых предзнаменованиях» и суевериях. Отчаявшись в попытках сказать хоть что-нибудь дельное, Анна рекомендует обратиться к дочери старшего Ольгимского — Капелле.

Капелла, похоже, верховодит местными детьми. Она порекомендовала мне расспросить мальчика по прозвищу Спичка, который видел один из «молчащих» домов, а также просит подойти к Ларе, которой снова требуется помощь.

■ НА ЗАМЕТКУ: чем раньше вы заглянете к Ларе, тем лучше: задание будет связано с беготней, так что его лучше выполнять «по пути»

Лара просит помощи в закупке продовольствия. Черт, как же быстро тут распространяются слухи! Цены в магазинах уже взлетели раз в пять. А Лара задумала сделать убежище, в котором какое-то число людей сможет спокойно пережить эпидемию. Чувствую, что мне все равно придется сегодня мотаться по всему городу, так что обойти всех, кто согласился материально участвовать в этом деле (Мария Каина, Младший Влад и Юлия), а потом пройтись по лавкам — не проблема, а девушка лучше пусть сидит дома: целее будет.

Спичка указал мне на «молчащий дом». Строго приказав пареньку больше не рисковать и не высовываться из дома, я отправился его исследовать. Кстати... Это ведь дом моего покойного коллеги Бураха. Что-то подсказывает мне, что там я могу столкнуться с этой самой «язвой», так что принять перед входом ударную дозу имуннокорректора будет весьма нелишним.

Мои самые кошмарные предположения подтвердились. Ужас. Стены дома, кажется, покрыты изнутри кровавой плесенью. Еле живая женщина, балансирующая на грани бреда от боли, просит меня запереть этот проклятый дом, в котором, кроме нее, находятся две ее сестры.

Я даже не могу облегчить их страдания. Прочь, прочь отсюда! Но теперь у меня есть страшное, слишком страшное доказательство угрозы. Любой сомневающийся теперь может взять этот ключ и лично заглянуть в этот дом. Если у него хватит храбрости. Так и скажу Сабурову.

Местные феодалы, один за другим, соглашаются отдать чрезвычайные полномочия. А мне, пожалуй, пора зайти к Ларе и отдать ей закупленные во время всей этой беготни продукты. Она затеяла благородное дело.

Девушка указывает, какое именно здание должно в скором времени стать «Домом Живых» и просит отнести продукты туда. Однако... там меня ожидает второе потрясение за этот день. Дом Живых, похоже, стал Домом Мертвых. Тут повсюду смерть и зараза. И только Исполнитель в клювастой маске глумится надо мной своими пророчествами!

■ НА ЗАМЕТКУ: избежать заражения будет очень сложно, но, если хотите, можете рискнуть обследовать дом: в ящиках найдется несколько полезных вещей.

Вернувшись к Ларе, я отдал ей продукты: теперь убежищем предстоит стать ее собственному дому. Что ж, свой долг на сегодня я выполнил: теперь можно заняться подготовкой побега Евы и Стаматиных.

Как и предсказывал Андрей, Мария подсказала рычаги, которыми можно вразумить Петра: узнав, что Сабуров, давно ненавидящий его, в условиях эпидемии получает чрезвычайные полномочия, тот быстро согласился бежать из города.

Узнав о согласии брата, Андрей заверил, что возьмет переговоры с машинистом на себя. Меня же он попросил позаботиться об оружии: оно может пригодиться, и отправил к некоему Грифу. После несколько напряженной беседы, мерзавец, покривившись, выдал мне револьвер, даже не взяв за него денег.

Теперь все готово к побегу Евы и Стаматиных. Андрей назначил встречу на вокзале, но, придя туда к назначенному времени я застал только нескольких патрульных, которые вежливо, но решительно перегородили мне дорогу. Похоже, кто-то предупредил Сабурова о моем «побеге». К тому же, ни Евы, ни Андрея с Петром я не вижу...

Придя в Омуты, я выяснил, что Ева... попросту проспала. Судьба?

Однако благодаря моим усилиям в городе введено особое положение. Таинственный убийца Симона — не человек, а смертоносная болезнь. Первые шаги для отражения эпидемии сделаны: зараженный квартал оцеплен, а Лара подготовила убежище. *Radices litterarum amarae sunt, fructus dulces.*



➡ Чье это тело? Симона?

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

В котором Бакалавру предложат приступить к охоте на неуловимого врага и оценить перспективы некроза.

■ СОВЕТ ДНЯ: сегодня вам предстоит впервые прогуляться по зараженной зоне. Как ни странно, заражение не так страшно, как кажется, но, все-таки, постарайтесь его избежать.

С утра меня снова разбудил посыльный от Георгия Каина. У Каиных новая горесть: исчезло тело покойного Симона, причем не само, а вместе с доктором Рубиным. Для Каиных это просто кошмар. Лично Судья просит у меня помощи в поисках тела.

Виктор советует обратиться к Младшему Владу. Он давно дружит с Рубиным и явно может знать, не было ли у того секретных убежищ, где он по тем или иным причинам мог бы прятаться. Есть подозрение, что исчезновение тела Симона и бегство Рубина теснейшим образом взаимосвязаны. Итак, отправляемся к непутевому сыну Ольгимского.

■ СОВЕТ: вообще, возьмите в привычку начинать каждый день с похода к Младшему Владу за свежей картой эпидемиологической обстановки города.

Младший Влад, однако, не спешит откровенничать. Он предлагает сделку: если я похлопочу, чтобы Каины перестали требовать инспекции Термитника, то Влад укажет места, где могут скрываться «потрошители», как-то замешанные в пропаже тела.

Выбора, похоже, нет, но воздействовать на Каиных очень просто. Стоило, по совету Влада Младшего, упомянуть про Многогранник, как даже грозный Георгий как-то сразу стушевался. Решив перестраховаться, я, по совету Каиных, лично заглянул в Многогранник и побеседовал там с Ханом. Вообще-то его зовут Каспар. Каспар Каин, сын Влада. Интересный паренек. Одно несомненно: Многогранник чист.

Младший Влад выполнил свое обещание. По указанному им адресу, действительно, я нашел двух крайне недружелюбных мясников и неизвестное тело. Мясников пришлось застрелить: к беседе они были явно не расположены.

Принадлежит ли тело Симону? Что-то подсказывает, что вряд ли. Но Георгий Каин и без того весьма благодарен — 4000 в местной валюте.

И тут запыхавшийся посыльный вручил мне какую-то записку. Распечатав ее, я чуть не споткнулся от неожиданности: это было приглашение от доктора Рубина, в котором указывалось, где его можно найти: тайная прозекторская на складах.

Я надавил на коллегу, и он неохотно признался, что «зажал» тело Симона. Родственники не позволят его вскрывать, а Рубину чрезвычайно интересно, отличался ли бессмертный от обычного человека физиологически? Как я его понимаю! Я бы сам отдал полжизни за возможность исследовать это тело! Так что пообещал не сдавать Рубина Каиным.

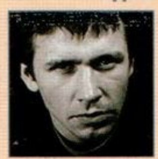
Однако у нас на руках гораздо более страшная проблема. Для исследований нужны образцы тканей и результаты вскрытия умершего от болезни. Однако тут все упирается в традицию: аборигены приходят в ужас от одной только мысли о таком надругательстве над телом. Рубин предлагает поговорить с Сабуровым.

Комендант, увы, тоже ничем помочь не может и отправляет дальше, к мясникам: только у них есть кастовое право вскрывать тела. И даже «сдает точку»: в уже знакомом мне доме Ослины снова прячутся беглые мясники.

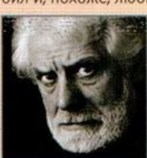
После разговора с Александром, я нанес визит его жене Катерине. И неожиданно встретил там девочку по имени Клара, о которой уже что-то слышал в городе. Половина людей считает ее святой, половина утверждает, что она и есть Шабнак-Адыр. Впрочем, ни в тех, ни в других я не верю.

ЛИЧНОСТИ

ДОМ КАИНЫХ



Виктор Каин. Младший брат Симона и Георгия Каиных. Пожалуй, самый логичный из всех Каиных. Он твердо стоит на земле, не витая в высших материях. Однако он сломлен смертью своей жены Нины, которую безумно любил и, похоже, любит до сих пор.



Георгий Каин. Брат легендарного Симона Каина, после его смерти — глава Дома Каиных — правящего дома Каменного Двора, представляющего в городе власть духовную. В высшей степени фаталист, мистик, преследующий лишь одну цель: сохранить в мире Память Симона, то есть — частичку таинственной мистической силы, создавшей Город.



Каспар Каин (Хан). Сын Виктора Каина, предводитель Песиглавцев — детей, чьим обиталищем служит Многогранник. Несмотря на юный возраст, рассуждает на редкость здраво, смотрит на мир абсолютно реально и, кажется, знает, что делает. Пожалуй, именно это пугает даже его отца.

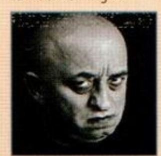


Мария Каина. Дочь Виктора и легендарной Нины Каиных. Одна из трех претенденток на роль новой Хозяйки. По утверждениям некоторых — влюблена в Бакалавра. Необычайно гордая, привыкшая повелевать девушка. В ней дремлет сила Алой Хозяйки, что, пожалуй, пугает ее саму.

ДОМ ОЛЬГИМСКИХ



Капелла Ольгимская. Дочь Тяжелого Влада Ольгимского. Претендует на роль Хозяйки, однако отлично понимает, что не может сравниться ни с покойной Ниной, ни с ее дочерью Марией, коль скоро в ней начнет пробуждаться Дар. Пытается сделать, что может, для своего Города и для детей, отвергших Многогранник, которые составляют ее «свиту».



Влад Ольгимский Старший. Глава правящего Дома Ольгимских, в руках которого «Проект Быков» — то есть, фактически, вся промышленность города. Классический представитель «Купеческого Сословия», нигде не упускающий свою выгоду. Вечно темнит и выкручивается, жесток, но неоднократно доказывает, что «купеческое слово крепче гороху».



Влад Ольгимский Младший. Достойный сын Старшего Ольгимского в том, что касается преследования выгоды. Эдакий коммерсант со столичными замашками, которому, однако, недостает опыта отца. Противоречивая личность, с равной легкостью способная на подлость и на благородные поступки. Сильно меняется по ходу событий.

ДОМ САБУРОВЫХ



Александр Сабуров. Глава Дома Сабуровых — правящего дома Земли, представляющий исполнительную власть Города. Отставной военный. В нем чрезвычайно сильно чувство долга, Однако он не упускает случая использовать служебное положение для расправы над личными врагами. Фаталист, потерявший надежду.



Катерина Сабурова. Жена Александра Сабурова. Последняя из старшего поколения Хозяек. Сломленная и раздавленная женщина, находящаяся в плену своих видений и не способная истолковать их. Судя по всему, принимает морфий. Ненавидит семейство Каиных, даже после смерти боится Нину Каину и сходит с ума от собственного бессилия.

ПРОЧИЕ



Аглая Лилич. Инквизитор. Умная, волевая, жестокая женщина — как и положено Инквизитору. Сестра покойной Хозяйки Нины Каиной. К сожалению, ее основная движущая сила — ненависть. Ненависть к Властям, подписавшим ей смертный приговор, ненависть к Каиным, ненависть к Предопределенности. Так что ее стремление узнать Истину — это своего рода месть.



Александр Блок. Также известен как Генерал Пепел. Именитый полководец, покрывший себя славой во множестве сражений. В город он прибывает со страшной миссией — стереть поселение с лица земли. Но он — не маньяк, и меньше всего хочет открывать огонь по невинным людям. Только самые исключительные обстоятельства заставят его отдать приказ.



Анна Ангел. Столичная певица, вынужденная скрываться в Городе от Властей из-за мрачной истории с «Караваном». Похоже, считает, что все вокруг должны быть от нее без ума и сильно обижается, когда находит свидетельства обратного. Любит выражаться витиевато, мстительна, но не сильно умна, что не позволяет особо разгуляться ее коварству.



Гриф. Заправила местного преступного мира, содержатель притона, в котором можно обзавестись оружием, патронами и другими «запрещенными» вещами по абсолютно диким ценам. Однако это по-своему гордый, и даже где-то принципиальный человек.



Ева Ян. Тихая, печальная женщина, которую многие в городе считают распутной. Она далека от погони за идеалами, истиной и высшей справедливостью, однако слишком поздно выясняется, что всю свою жизнь она мечтала совершить Поступок... Который, увы, больше смахивает на банальную глупость.



Лара Равель. «Мать Тереза» нашего города. Сломленная смертью отца, всю свою жизнь посвятила благотворительности, помощи страждущим. Не отличается особым умом, однако и у нее в шкафу спрятан свой скелет.



Ласка. Дочь кладбищенского сторожа, умершего от злоупотребления твириновой настойкой. Ее дом — кладбище, о мертвых она заботится гораздо больше, нежели о живых. Разум ее погружен в сумерки, для горожан она — проводник в царство мертвых, тот, кто оплачет и проводит в последний путь даже самого жалкого нищего.



Ноткин. Не по годам самостоятельный парнишка, глава банды двудушников. Вспыльчив, но отходчив. Порой кажется, что он гораздо добрее, чем хочет казаться. В ходе стычек с бандитами вывихнул ногу, поэтому руководит своими сорванцами, сидя в контейнере на складах. Мечтает, что когда-нибудь ему «починят» ногу.



Марк Бессмертник. Хозяин и главный режиссер городского Театра. Очень эксцентричный человек. Его представления — нечто большее, нежели просто развлечение толпы. Под маской клоуна прячется острый ум. Философски воспринимает окружающий мир.



Мишка. Замкнутая девочка-сирота, живущая в железнодорожном вагончике на станции. Всех боится, но, кажется, абсолютно не ощущает дыхания эпидемии. Большую часть времени Мишка живет в своих фантазиях, и только сквозь них воспринимает действительность.



Оспина. Содержательница ночлежки, где часто укрываются беглые мясники. Ненавидит все правящие дома, в особенности — Ольгимских. Впрочем, иногда складывается впечатление, что ненавидит она вообще всех. Очень близка к Укладу. Не боится никого и ничего, вечно язвит. Вся ее речь пропитана ядом, но никогда — ложью.



Оюн. Старейшина Боен, верховный духовный авторитет Уклада. В его компетенцию входят сакральные ритуалы, в частности — раскрытие линий Высших Быков. Находится под сильным Влиянием Влада Ольгимского, но не полностью ему подконтролен.



Спичка. Сирота, как и многие здешние дети. Не в меру любопытен, поэтому не раз он лишь чудом избегал гибели. Держится особняком, обожает страшные сказки, да и сам любит их рассказывать.



Стаматин Петр. Гениальный архитектор, автор Многогранника и еще ряда построек города, в частности — странных «лестниц в небо». Большой поклонник обладающей наркотическим эффектом твириновой настойки. Его жизнь — творчество. «Почему ты до сих пор живешь в этой провинции?» «Почему? Скажи, где еще мне бы позволили сотворить Многогранник?!».



Стаматин Андрей. Брат-близнец Петра Стаматина, студенческий приятель Данковского. Кажется — предводитель местной «творческой интеллигенции», весьма пристрастившийся к твириту. Бунтарь и анархист, за что приговорен к смерти во многих городах. Безумно любит своего брата и готов за него убить. Что неоднократно и делал.



Станислав Рубин. Ученик Исидора Бураха, единственный оставшийся в городе медик (кроме бакалавра, разумеется). Не видевший ничего, кроме Города, свой идеал, похоже, нашел в Науке. Балансирующий на грани степных суеверий и науки, готов пойти на клятвопреступление, но готов и мужественно, гордо принять кару за свои поступки.



Тая Тычик. Дочь покойного коменданта Термитника. Пятилетняя девочка, имеющая абсолютно необъяснимую власть над Укладом. Все население Термитника буквально молится на нее.



Юлия Люричева. Представительница высшего света города. Когда-то приехала сюда с партией строителей, да так и осталась. Пожалуй, чуть ли не единственный в городе человек, подобно Бакалавру, больше доверяющий логике, нежели чувствам и легендам.





Хозяйка от дома Сабуровых страдает мигренью. Это не идет ей на пользу.

Чуть поднажав на Оспину, я узнал, что у нее действительно скрываются беглые мясники. Она предлагает сделку: если Влад даст слово, что беглых больше не будут преследовать, то она уговорит трех мясников раздобыть тело. Ольгимский, после недолгих уговоров, согласился. Его слабое место, во-первых, Термитник (впрочем, я уже договорился, что его пока оставят в покое) и... Младший Бурах. Тяжелый Влад просит снять с него все обвинения.

ЭТО БАГ: при разговоре с Георгием постарайтесь обойти тот момент, что за Бураха просит Влад, иначе столкнетесь с неприятным багом. Лучше отделаться туманной формулировкой — «мне нужно, чтобы Бурах пока вздохнул спокойно».

Грозный судья со скрипом согласился снять обвинения с Бураха, но предупредил, что похититель тела Симона, кем бы он ни был, все равно будет покаран. Я оказался в щекотливом положении: я-то уже прекрасно знал, куда делось тело. И прекрасно знал, что Артемий Бурах *действительно* не виновен в его исчезновении.

Оспине оказалось вполне достаточно купеческого слова Тяжелого Влада. Мясники отправились в зараженный квартал, мне же она порекомендовала подождать час. Впрочем, дорога до зараженного района, если не спешить, примерно столько и займет.

Однако в зараженной зоне я очень скоро наткнулся на убитого мясника. Стоящий над его телом патрульный рассказал, что изуродованный мясником труп отправили на кладбище.

СОВЕТ: не спешите заходить в сторожку к Ласке. В ходе дальнейших событий ваша репутация окажется подмоченной. Сделайте это **после** того, как возьмете пробу крови. Узнав, что у прошлой эпидемии у нее остался «порошочек», посоветуйте ей оставить его у себя и принять в случае болезни. Этот благородный поступок исправит вашу репутацию.

Там я быстро увидел горящий костер, окруженный патрульными. Похоже, табу на прикосновение к телам умерших действительно сильно. Однако патрульный готов закрыть глаза на мои манипуляции... за 10.000. Возмутительно! Я попробовал апеллировать к авторитету коменданта Сабурова, но это привело к вспышке ярости патрульных и, как следствие — потасовке.

Комендант всячески сочувствует. Но единственное, что он может сделать — отправить на верную смерть патрульных, с которыми я поссорился. Иначе по городу расползется слух, что я и есть тот самый Потрошитель. Кроме того, следующий наряд на кладбище он задержит на десять минут.

На одной чаше весов моя совесть, но на другой — тысячи жизней. Поколебавшись, я поспешил на кладбище, взял пробу крови умершего.

На обратном пути я заглянул к Ласке, дочке смотрителя кладбища. Действительно, очень интересная особа...

ЭТО ВАЖНО: скажем, наконец-то, пару слов о «порошочке». Эта отрава, приготовленная из смеси всех доступных детям медикаментов, чудесным образом оказалась способна снимать заражение Песчаной Язвой. Нанося чудовищный вред здоровью, детская игрушечная «панацея» справляется и с болезнью, что мгновенно сделало ее практически бесценной.

Теперь — к Рубину. Исследовав кровь мертвого под микроскопом, мы пришли к интересному выводу: возбудитель болезни быстро погибает в мертвом теле. Это и хорошо, и плохо. Так или иначе, у Рубина есть таинственный источник культуры. Так или иначе, Рубин работает над вакциной. *Medice, cura te ipsum.*

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

К концу которого Бакалавру станет очевидно, что город совсем не готов к эпидемии такого масштаба.

СОВЕТ ДНЯ: непременный спутник любых беспорядков — вспышки преступности. По ночам ходить по городу опасно: можно наткнуться на бандитов. Напомню, что местная ночь начинается в десять вечера и заканчивается в семь утра.

Сегодня разбудившее меня письмо было от Тяжелого Влада. Он просил зайти по поводу подготовки санитарных помещений.

В Сгустке меня ждали неожиданные новости. Похоже, Ольгимский отнесся к подготовке санитарных помещений несколько... легкомысленно. В частности, под изолятор почему-то отводится дом... Лары Равель?!

Похоже, Тяжелый Влад попросту хочет таким способом списать ее в расход. Но зачем она дала согласие на такой безумный шаг?

Беседа с Ларой выявляет, во-первых, что Ольгимский просто вынудил ее дать согласие, а во-вторых — что у Лары изолятор делать все равно нельзя: у нее нет воды. Причину отказа системы водоснабжения Лара предлагает спросить у Младшего Влада: он, мол, в этом разбирается.

По пути меня настигла записка от Виктора Каина, и я решил забежать к нему по дороге. По его словам район, накануне охваченный эпидемией, сегодня абсолютно безопасен. Во всяком случае, мародеры, орудующие там, не проявляют никаких признаков заражения. Что ж, это совпадает с моими вчерашними выводами: возбудитель гибнет в мертвых телах, и эпидемия захлебывается. Стоит проинспектировать этот район, если будет время. Все, что надо сделать — прийти туда, зайти в первый попавшийся дом и убить там одного-двух мародеров, разгуливающих по району. После чего представить младшему Каину их снаряжение, как доказательство.

Однако прежде надо разобраться с помещениями под госпиталь и изолятор. Младший Влад рассказал, что произошло с водопроводом: его разрушила группа фанатиков, которые, якобы, хотели оградить людей от «отравленной» воды, текущей ныне в реке. Что, конечно, окончательно меня добило: будто мало Песчаной Язвы, теперь город вполне могут прикончить и более «гражданские» болезни, возникающие из-за антисанитарии!

Однако в городе есть два здания, обеспеченные водой из источников: театр и собор. Ольгимский Старший, будто бы почуяв мою мысль, рассыпается в комплиментах и предлагает проинспектировать эти два сооружения.

Возле Театра меня встретил Исполнитель. Он рассказал, что, в соответствии с приказом все того же Ольгимского, театр был заперт, а ключ унес с собой кто-то из труппы. Разыскав бедолагу, я забрал у него ключ и вернулся к театру. Допрос исполнителя подтвердил, что это помещение вполне подходит для госпиталя.

Аналогичная история произошла и с собором. Стоящая у дверей девушка указала примерный район, где надо искать парня с ключом. А собор вполне годится под изолятор.

ЭТО ВАЖНО: Актера вы найдете чуть севернее руин между домом Лары и мостом. Не побрезгуйте вывести его из зараженной зоны: он подарит вам на прощание бутылку твиритовой настойки. Ключ от собора найти чуть сложнее. Парень стоит на улице, по карте — севернее отмечающей его дислокацию «ладошки», возле вечно закрытого бара.

Проходя очередной раз мимо дома Младшего Влада, я решил заглянуть к нему. И не напрасно. Младший рассказал мне о какой-то дикой авантюре. Ларе, Юлии и Анне зачем-то поручили испытания конфискованных медикаментов. Что за глупость? Надо навестить девушек.

Я оказался прав. Ольгимский опять пытается сжить со свету своих врагов. Ясно же, что единственный способ дать точный ответ — испытать препараты на себе. Если Ларе поручили «испытывать» сравнительно безопасные анальгетики, то Юлии достались антибиотики, которые, я вам как врач говорю, не способны излечить Песчанку, Анне же — иммунные препараты. Лучше отобрать их у девушек. Целее будут.

Ну, основная задача на сегодня выполнена: в городе теперь есть морг (хоть его Ольгимский смог оборудовать самостоятельно!), изолятор и госпиталь.

Оставшееся время можно посвятить борьбе с бандитизмом, беседе с Оспиной и расследованию истории с водопроводом. Сабуров обещал подкинуть патронов. *Medica mente non medicamentis...*

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

В который Бакалавру предстоит пожалеть о том, что все существующее предпочитает живое мертвому

СОВЕТ ДНЯ: с утра займитесь историей с Горбуном: даже если вы не захотите выкупать заключенных — деньги все равно лишними не будут. И не пропустите встречу с Артемием!

У меня уже вошло в привычку начинать утро с визита к Младшему Владу за свежей сводкой эпидемиологической обстановки. А дежурное письмо, конечно, тут как тут. На этот раз, как ни странно, от Анны Ангел. Захлебываясь от восторга, Анна делится только что придуманным великолепным способом подзаработать. А именно — шантажировать ее давнего компаньона по «Каравану».

Что ж, при том, какие цены на продукты в городе, деньги не помешают. К тому же я питаю мало сочувствия к «Каравану», ужасной труппе, похищавшей в свое время детей и делающих из них уродов для цирков.

Но у Горбуна, к которому отослала меня Анна, оказывается, тоже свои проблемы: пропала дочь. Так что, в общем-то, до шантажа дело можно не доводить. Горбун сам предлагает огромные деньги за возвращение его дочери.

Получить недостающую информацию от Анны — раз плюнуть, достаточно лишь строго на нее поглядеть. Она тут же выложила историю приемной дочери горбуна и рассказывала, где ее можно найти. Это, кстати, совсем рядом: бар, где зависает Андрей Стаматин: девушка подрабатывает там танцовщицей.

Девушка, между прочим, отнюдь не горит желанием возвращаться домой, и у нее есть на то веские причины. Единственное, на что она согласна — встретиться в 21:00 в условленном месте и поговорить подробнее. Ладно, стоит вернуться к горбуну и уклончиво рассказать, что девушку я нашел и встречу с ней обеспечу, но потом.

Пора навестить доктора Рубина в его логове на складах. Работы по созданию вакцины продолжаются, теперь для опытов не хватает живой культуры возбудителя болезни. А раздобыть культуру можно только одним способом: заполучить еще теплое сердце больного. Ведь, как вы помните, инфекция живет только *in vivo*.

Слава богу, Рубин сомневается в моей способности вырезать сердце у живого человека. Правильно делает, что сомневается. Похоже, стоит обратиться к специалисту — Артемию Бураху. Suum cueque. Где он скрывается, наверняка знает Тяжелый Влад.

Ольгимский, на удивление, обходится без особых маневров. Где Артемий? Где-где — в каталажке, разумеется. Накануне в городе прошло несколько облав. Хватали всех. Тех, против кого находились сколь либо веские «улики» — убивали на месте. Остальных заключили под стражу в здании городской управы. Что, фактически, означает смертный приговор: здание заражено, но даже если они не умрут от Песчанки, прибывающий на днях Инквизитор не склонен к оправдательным приговорам.

Этот террор, разумеется, начат Сабуровым — вот, что имелось в виду, оказывается, под особыми полномочиями. Беседовать с ним оказалось бессмысленно — он наотрез отказался выпустить Артемия и других заключенных. Намеки на презумпцию невиновности не заставили его даже фыркнуть. Боже, что делает с человеком власть!

Что ж. Стоит, наверное, сходить к жене коменданта — Катерине. Из ее бессвязного бормотания я узнал массу интересного. Оказывается, Артемия Бураха содержат не в Управе, а где-то возле *«его же собственного логова»*, там, где *«...машина не дает увидеть...»*.

Решить этот ребус оказалось довольно просто. Артемия, под охраной трех ополченцев, я нашел в разделочной, напротив здания, помеченного как «машина». В ходе разговора командир охраны сам навел меня на мысль: попросить помощи у профессионалов. То есть — у Грифа и его компании.

Гриф согласился помочь за десять тысяч местных монет. Деньги, согласитесь, немалые, однако оно того стоит. Я поспешил обратно, в сопровождении троих головорезов. Ценой собственных жизней они устранили охрану, хотя последнего пришлось добить мне самому.

Выпущенный на свободу Гаруспик согласился помочь. Собственно, он уже договорился с Рубиным. Условия простые: около девяти часов он отправится в квартал Кожевенников, найдет там подходящее «тело» и начнет с ним «работать». В случае непредвиденных обстоятельств — уведет патрульных подальше, при этом моя задача — забрать сердце и поспешить в прозекторскую Рубина.

До назначенного времени оставалась пара часов, так что я решил разобраться с репрессиями Сабурова и зайти в Управу. Обстановка там, прямо скажем, устрашающая. Половина заключенных уже умерла от Песчанки. Немногие оставшиеся с ужасом ждут смерти. Однако Исполнитель отказался выпустить их, требуя выкуп. На это ушли практически все деньги, полученные мной от Горбуна, но что такое деньги, по сравнению с человеческими жизнями?

> **СОВЕТ:** даже если у вас в карманах вдруг найдется необходимая сумма — не спешите. Для начала сходите к Младшему Владу: на благое дело он выделит еще 20 тысяч (а всего понадобится 60000).

Приближалось назначенное Артемием время. Я нервничал: Вера, дочка Горбуна, назначила встречу в то же время... И примерно в том же районе. Решив сначала уладить дела с ней, я пошел к месту встречи и...

Передо мной лежало тело девушки со вскрытой грудной клеткой. Почему, ну почему чертов Гаруспик выбрал именно ее?! Однако, проверив, я убедился: девушка была больна. Роковая случайность? Или судьба?

Взяв еще теплое сердце, я поспешил к доктору Рубину. Если забыть о цене — можно праздновать победу. Доктор обещает, что к утру будет готова вакцина — если не спасение, то надежное профилактическое средство от Песчаной Язвы.

Последнее, что надо сделать — зайти к Горбуну. Он убит горем и, похоже, слегка спятил. Черт, кажется, он теперь представляет собой изрядную проблему. Может стоит...

Нет. Завтра, завтра, завтра... А сейчас — спать. *Memento mori.*

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

В который Бакалавру предложат на выбор несколько источников заражения.

> **СОВЕТ ДНЯ:** сегодня к привычным бандитам добавятся фанатики-поджигатели, истребляющие больных и зараженных. У каждого при себе около тысячи монет и что-нибудь из провианта, а их убийство позитивно отражается на репутации.

С утра пораньше, заскочив к Младшему Владу за картой, я застал оного в расстроенных чувствах. Оказывается, спятивший от горя Горбун решил отомстить. Отомстить чуме и всему городу. Нанятые им отряды фанатиков, обвешанных бутылками с зажигательной смесью, самым натуральным образом поджигают город. *Ferro ignique*, так сказать... Что, естественно, не находит понимания ни у мирных жителей, ни у патрулей. Однако заветная мечта Горбуна — штурм Термитника.

Многострадальный Термитник! Ну почему все думают, что рассадник эпидемии именно там?! Но, что самое удивительное, Большой Влад по этому поводу проявляет хладнокровие удава, а, попросту говоря, — даже не чешется.

> **ЭТО КРЫСЫ:** о-о, крысы! Гадостные твари, они не упустят случая укусить вас за пятку, что вредно сказывается на самочувствии и грозит заражением. Крысы водятся как в чумных, так и в карантинных районах и гоняются за вами с настойчивостью налогового инспектора. Их можно резать ножом, пугать выстрелами из пистолета или прятаться в попутных магазинах. Дожили!

Так, а чем порадует доктор? Да ничем, собственно. Рубин измучен. Обреченно вручив мне образец вакцины, он заявляет, что пришла пора отправиться с повинной к Каиным и все рассказать про тело Симона. Которое, смею напомнить, он «прижал» для исследований. Судя по всему, именно оно было источником упоминаемой «полумертвой культуры», использованной в самом начале исследований. Остается только, восхищаясь мужеством доктора, попрощаться с ним и пообещать замолвить словечко перед Георгием Каиным.

Новая вакцина — это огромный шаг вперед. Она дает, хоть и временно, практически полный иммунитет. Только вот какую цену заплатит за это Рубин?

Впрочем, мне тоже скучать не приходится. В 8:00, как дети в школу, приходят три послания: от Марии Каиной, Капеллы Ольгимской и самого Влада-старшего. Начать стоит с Марии, чтобы заодно заскочить к Георгию Каину и замолвить обещанное словечко за Рубина. Впрочем — без особого результата, уж очень им был дорог святой старик. Остается только надеяться на справедливость Георгия, судьи.

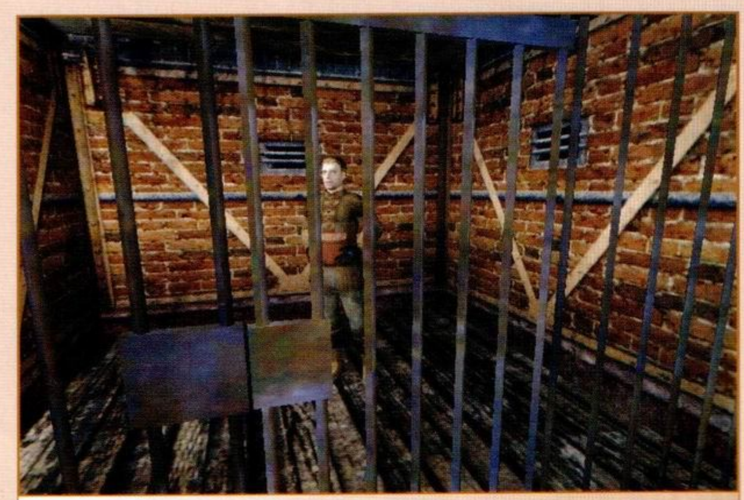
Речи Марии и Капеллы носят, в основном, характер предупреждения и уж никак не отвечают на вопросы. Старший же Ольгимский напоминает, что завтра в город прибудет Инквизитор... Что определяет основную цель дня: найти переносчика болезни.

Что удивительно, на вопросы о штурме термитника Тяжелый Влад реагирует весьма спокойно, если не сказать равнодушно. Мол — пусть, все равно ничего у них не получится. Непонятно, почему тогда так беспокоится Влад Младший?!

Чуть позже приходит послание от знакомого паренька — Спички. Он так прямо и заявляет, что нашел переносчика! *O sancta simplicitas!*

Спичка, с детской непосредственностью, радостно сообщает, что нашел Шабнак-Адыра! Расспросив паренька и строго наказав ему больше не рисковать, я отправился на поиски...

И действительно. Миновав Врата Скорби и почти дойдя до начала канатной дороги, я увидел весьма странное существо. Оно не было похоже на человека, оно... Оно вооб-



Может, стоило бы оставить в клетке этого Потрошителя? Еще натворит дел...





«А из тебя тоже набивка лезет...»



Таинственная Незнакомка — кто она? Ангел? Дьявол? Оба сразу?

ще ни на что не похоже! К тому же, подойдя к нему, я вдруг почувствовал, что стремительно теряю силы. Однако я все же рискнул, слабея с каждой минутой, поговорить с ним.

Руки чесались выхватить револьвер и прикончить непонятную тварь. Но я не стал этого делать. Почему-то внутри возникла уверенность: оно не может быть источником заражения.

В 12:30 пришло тревожное послание от Виктора Каина. Поспешив к нему, я узнал о произошедшем несчастье. В Соборе, приспособленном под изолятор, все мертвы. Состояние близко к новому взрыву паники, в городе готова вспыхнуть «охота на ведьм». Ходят слухи, что Собор посетила таинственная «Людоедка», Шабнак-Адыр.

Сабуров более приземлен в гипотезах. Он уверен, что разносчик заболевания — одна из двух девушек: Юлия или Лара. В Соборе были найдены их вещи, а некоторые умирающие шептали: «Лара... Лара...» Впрочем, в голову тут же пришла мысль: быть может, не «Лара», а — «Клара»?!

В любом случае — есть способ проверить. Для этого нужно взять анализ крови у подозреваемых. В крови переносчика должно быть много возбудителя болезни или антител. А ведь именно об этом меня предупреждали с утра: меня невольно сделали судьей в этой охоте на ведьм. К тому же завтра необходимо предоставить Инквизитору переносчика...

Лара и Юлия без сопротивления дают свою кровь на анализ. При этом обе указывают на еще одну возможную подозреваемую: Клару. По ходу дела Ольгимский вносит в процесс свои коррективы — еще двух подозреваемых: Анну Ангел и Оспину.

Ясно, что и Ольгимский, и Сабуров просто хотят избавиться от личных врагов. Да еще и меня берут «в долю». Мне ведь нужен переносчик, чтобы отчитаться перед Инквизитором? Выбирай любую! Она будет быстренько сожжена и — концы в воду...

Однако все четыре пробы оказались чистыми. Незадача... Хотя моего слова будет достаточно: и любая из четырех пойдет на плаху. Но кто же настоящий переносчик?!

Надо искать таинственную Клару. А находится она... В комнате Катерины Сабуровой, но взять пробу крови у нее не мне не удалось.

Александр Сабуров, узнав о моих подозрениях, мигом переписывает Клару из «святых» в «демоны». И заявляет, что Самозванка лишена покровительства Сабуровых. Несколько опешив, я кинулся обратно к Катерине, но Клары уже и след простыл. Знать, где она сейчас, может Ласка, смотрительница кладбища...

Разговор с Лаской наводит на мысль, что существуют сразу две Клары. Причем одна из них — подделка, та самая Шабнак-Адыр. Эти подозрения только укрепляются после беседы с девочкой Мишкой в вагоне за железнодорожной станцией, куда меня без промедления отсылает Ласка. Черт, что за мистика?! Должно же быть этому рациональное объяснение? И где, черт побери, искать Клару (и которую из двух?) — так и остается загадкой...

В конечном итоге Клара находится в последнем месте, где я мог ее искать. В доме Евы Ян. Девочка легко соглашается дать пробу крови. И, что окончательно сбивает меня с толку... Ее кровь, несмотря на то, что сильно отличается от крови нормального человека, также не содержит возбудителя болезни.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: Если вы все-таки не удержались и убили Альбиноса, то сможете найти Клару на том месте, где он раньше стоял.

Клара сама предлагает, чтобы я сдал ее инквизитору, как источник чумы. Так что у меня три варианта. Последовать этому странному совету — и все довольны. Все, кроме моей совести, разумеется. Второй вариант: сдать Клару Инквизитору, но настаивать на том, что она не переносчик заразы. Скорее всего — это все равно равносильно смертному приговору. Эдакая сделка с совестью. И третий — посоветовать ей «уматывать поскорее». *Fuge, late, tace!*

Ну вот. У меня нет ни переносчика, ни Клары... Совесть удовлетворена... Но что будет завтра?! Что я скажу Инквизитору? Серьезный вопрос...

Что ж, думать над ним будем завтра. А пока, дабы развеяться помогу Младшему Владу в его горести. Около десяти должен начаться штурм Термитника...

В отличие от прочих морально-интеллектуальных головоломок этого дня, тут все было просто. Подойдя к северному входу в Термитник, я, проскользнув мимо занятых дракой с патрульными поджигателей, просто подошел к Горбуну и... пристрелил его. После чего пошел спать. Кажется, я стал более циничен: способен ли был я на такой поступок неделю назад? *Pecunia non olet...*

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

В который Бакалавр сможет узнать правду и приобрести бесценного союзника.

СОВЕТ ДНЯ: похоже, Инквизитор появился в самое время. Эпидемия свирепствует, не отставая от преступного мира, особенно в районе Собора, куда придется часто заходить. Дел будет много. Тщательно рассчитывайте время, чтобы успеть завершить их до полуночи. И да хранит вас... ну хоть кто-нибудь.

С добрым утром, Бакалавр Данковский! Сейчас вы поймете, что утро, как говорили древние, добрым не бывает. Сегодня будет великий день. В этом вы убедитесь, едва ступив за порог: там вы сразу обнаружите две новости, плохую и... снова плохую.

Плохая новость: в город, как и было обещано, приехал Инквизитор. Встречайте! Кстати, он, а точнее — она, наверняка скоро вызовет меня, так сказать, *ad referendum*.

Ну и вторая плохая новость: вот и до моей штаб-квартиры добралась эпидемия.

Наконец, на закуску. В комнате Евы я обнаружил малознакомую девушку в костюме местных танцовщиц. Из ее сбивчивого рассказа можно уяснить только одно: Ева, похоже, затеяла какую-то грандиозную глупость, а Андрей Стаматин просит меня срочно встретиться с ним для обсуждения планов спасения этой дуры.

СОВЕТ: на самом деле, когда вы будете спускаться, Ева будет на месте. Однако стоит вам выйти и снова зайти — на ее месте будет уже Айян. С этим заданием лучше разобраться в самом начале дня, хотя от этого ничего не изменится: спасти Еву невозможно.

Вот теперь, сломя голову, стартую... к Младшему Владу за свежей картой: все равно по пути. Привычка, привычка...

Ворвавшись в кабак, где обычно зависает Стаматин, я обнаружил, что Андрея на месте уже нет. Зато есть два «кунака». Похоже, Стаматин звал их на помощь, но парни предпочли поддержать его морально. После небольшого разноса, они указали, куда унесся Андрей, подарили карабин, десять патронов к оному — и помахали на прощание платочками, предоставив мне оказывать огневую поддержку другу.

На помеченном островке ждали несколько мясников и черви. Однако карабин — замечательная штука, так что у меня даже осталось несколько патронов про запас. Там же оказался Андрей Стаматин (чуть не подстрелил его по ошибке!) и девушка-танцовщица. Девушка — в своем обычном неглиже, Стаматин — в расстроенных чувствах.

Оказывается — он все неправильно понял. Всплыл краешек какой-то темной истории со степняками, но, главное... Ева Ян, действительно, совершила, пожалуй, величайшую и уж, по крайней мере, последнюю в своей жизни глупость: бросилась с помоста Собора, желая, таким образом, «вложить в него свою душу». *Vir magni ingenii!*

Увы! Еву уже не вернуть. А мне остается, уныло волоча за собой карабин, отправляться в этот самый Собор на разнос к Инквизитору.

Вопреки ожиданиям, в город прислали, вместо уже упоминавшихся персон, Аглаю Лилич. Вместо ожидаемого разноса я, похоже, получил мощного союзника. Однако что-то мне подсказывает, что и репрессии, и все прочее будут в ассортименте. Все-таки Аглая — Инквизитор и намерена железной рукой придушить беспорядки.

Власти затеяли странную игру. Оказывается, еще до моего приезда, в город были заброшены наблюдатели от Властей. Во время эпидемии они, скорее всего, скрывались под клювастыми масками Исполнителей. А сейчас некто Александр Блок, боевой генерал и герой войны, ведет к городу «моральную поддержку» которая, по вооружению очень мало походит на «санитарный отряд»: дальнобойная артиллерия и огнеметы.

Какие цели преследовали Власти? Что им, вообще, нужно от этого городка? Что они знали заранее, а к чему оказались не готовы? На эти вопросы еще предстоит искать ответ. А пока Аглая просит собрать у Наблюдателей их записи. Инквизитору они их вряд ли отдадут, а вот мне, который, по идее, «свое уже отыграл» — легко. Для этого надо только найти клювастых наблюдателей.

■ ЭТО ВАЖНО: Наблюдатель Каменных Дворов находится во дворике за аптекой (по карте — направо от своей «ладошки»). Осторожно: рядом с ним часто бывает облако заразы. Наблюдатель Узлов стоит позади Театра. Наблюдатель района Земли стоит вне зараженной зоны, в зоне карантина, по карте чуть ниже и правее «ладошки».

Все трое без лишних споров отдают документы — главное, не говорить им, что меня послала Инквизитор. Однако это только начало. Получив отчеты, Аглая сообщила, что абсолютно честным оставался только один из Наблюдателей. Второй — откровенный саботажник, третий — колеблется, поэтому иногда врет, иногда говорит правду. Кто какой — естественно, неизвестно. Откуда информация у самой Аглаи — она молчит, туманно ссылаясь на осведомителя в столице.

Узнать, кто есть кто, можно с помощью логики, опросив всех троих и сверив их показания. Тот, что колеблется, выдал себя тем, что как «правдивого» наблюдателя назвал кого-то, кроме себя. Соответственно, зная колеблющегося, можно узнать вруна: он свалит на него всю вину. *Sapare aude!*

Но, в общем-то, гораздо проще решить эту проблему, раздобыв балахон и маску Исполнителя. Тем более что Артемий Бурах в своей записке просил об этом. Так что займемся поисками реквизита.

В театре Бессмертник разводит руками: все маски и балахоны конфисковал Сабуров. В них работают те, кто хоронит тела и, вообще, вынужден находиться в зараженной зоне: реквизит ведь, какая-никакая, но все же защита от инфекции.

Сабуров, последнее время очень нервный и злой, сообщает, что весь реквизит роздан. В частности — Петру Стаматину, которого назначили главным ответственным за кремацию.

Между прочим, это смертный приговор. До сих пор никто из тех, кто попадал на эту должность, не выживал. Похоже, Сабуров, предчувствуя, что вот-вот будет вынужден передать свои полномочия Инквизитору, просто решил таким образом послать «последний привет» своему врагу. И за что он так Стаматина не любит?!

Петр у себя дома. Он прекрасно понимает, что живым ему с этой должности не выбраться, но просит хотя бы три дня отсрочки, чтобы закончить чертежи очередного гениального творения. Впрочем, теперь у меня есть рычаг, которым можно надавить даже на Сабурова: Аглая.

Аглая согласна, что использовать служебное положение для сведения личных счетов нехорошо. Узнав, что Стаматин — автор торчащего за окном Многогранника, она окончательно решает, что на должность сжигателя трупов, пусть и главного, можно поискать куда менее талантливую персону.

Неожиданно Инквизитор просит оказать ей ответную услугу. Тут-то и выяснилось, что она... родственница Марии Каиной. Аглая просит устроить ей встречу с Марией. В детстве они сильно поссорились, а позже репутация Инквизитора уже никак не способствовала их примирению. Ну что ж, «Блаженны миротворцы»...

Хм. Все не так просто. Мария наотрез отказывается встречаться со страшным Инквизитором. Однако в ходе беседы она сбалтывает, что собирается куда-то выйти из дома, несмотря на строжайший приказ не выходить на улицу.

Для выяснения деталей нужно зайти к Виктору Каину. А он рассказал, что Мария собирается навестить... Петра Стаматина. Нет, все-таки этот город переполнен интригами и недомолвками... Однако можно использовать их для своего личного блага.

Но сначала я решил дойти до Петра и порадовать его новостью, что работа в крематории ему больше не грозит. На радостях архитектор подарил мне ставшую ненужной ему маску, а плащ Исполнителя лежит возле ямы, наполненной телами умерших, неподалеку от кладбища.

Итак, теперь у меня есть полный комплект маскировки. Подойдя к предателю и прикинувшись «колеблющимся» наблюдателем Земли, я устроил ему эффектное разоблачение. Саботажник тут же скис и запросил не «сдавать» его Инквизитору. Нет. Похоже, я научился у Аглаи (а может, у этого Города?) легко приносить в жертву одну жизнь, чтобы спасти многие.



➡ У нее свои представления о порядке. Пожалуй, достаточно эффективные...

После расправы над предателем я сообщил Аглае, что Мария в скором времени будет у Стаматина. Подумав, решил и сам заглянуть туда. Все-таки пусть Мария сразу узнает, кто ее «выдал».

Ой. Вместо ожидаемой умилительной сцены примирения я, кажется, наблюдаю яростную схватку! Быстро разведя всех по углам и убедившись, что Мария более-менее в порядке, а Стаматин просто пьян (не новость), я вздохнул свободнее. Что ж. Кажется, Аглая в чем-то меня обманула. Впрочем, она благодарит за помощь, а ситуация, похоже, стабилизировалась. Но что же, черт побери, происходит?! Не верить же рассказам Петра о столкновении демона и ангела?!

■ ЭТО ВАЖНО: Аглая предложит вам самому выбрать награду: антибиотики, вакцину Рубина (не надейтесь, всего одну) и обрез двустволки. Антибиотики пригодятся вам, если вы все-таки подхватили заражение. С действием вакцины вы уже знакомы, хотя оно временно. Обрез же — весьма ценное приобретение, но патроны к нему очень редки.



Что ж, задача дня выполнена. Странно, что Ева Ян не исчезает из списка живых Порученных. *Requiescat in pace...*

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ

К концу которого Бакалавр сможет удостовериться в том, что от Земли не приходится ждать ничего хорошего.

■ СОВЕТ ДНЯ: сегодня снова постарайтесь урвать часа два-три дневного сна. Ночью поспать не удастся.

Сегодня нет никаких причин нарушать добрую традицию — начинать день с визита к Младшему Владу. Тем более что Влад сам не прочь повидаться, чтобы рассказать очередную гадость. Оказывается, в Термитнике кто-то производит фальшивую «панацею».

Вопрос о том, что если есть фальшивая, то где-то, вероятно, есть и настоящая, пока оставим в сторонке. Терзаемый праведным возмущением и желанием прижать к ногтю шарлатанов (которые, кстати, прикрываются моим же именем) я поспешил в Термитник. Да, вот мы, наконец, и добрались до таинственного Термитника. Дверь, которая поменьше, заканчивается тупиком, мне нужна большая, как у грузового вагона.

Решив осмотреться, я свернул направо от входа и углубился в комнаты. Очень кстати: там я, к своему удивлению, наткнулся на Артемия Бураха. Тот очень обрадовался моему приходу и тут же попросил исследовать какой-то странный образец крови. На вопрос о происхождении образца он, естественно, не ответил. Просил только выяснить, имеются ли там бактерии Песчанки и антитела. На вопрос о фальшивой панацее Артемий только хмыкнул, но посоветовал искать на втором этаже.

Как и говорил Младший Влад, «кабинет» шарлатанов прямо напротив двери. Только, как уточнил Гаруспик, на втором ярусе.

Прикинувшись «клиентом», я устроил червям эффектное разоблачение. Впрочем, устраивать репрессии нет смысла. Черви — народ простой. Они где-то слышали, что из сердца больного доктор Рубин и доктор Данковский сделали лекарство от Язвы (ну, ведь примерно так и было, не правда ли?), вот и решили «повторить», в меру способностей...

А вот дальше началось самое интересное. Дабы отвести от себя гнев грозного Бакалавра (то есть меня), черви с потрохами сдали Младшего Влада. Оказывается, тот скупил всю **настоящую** панацею. Да еще и их подставил. Боится конкуренции на рынке, наверное...

Запугав бедных дикарей до икоты, но пообещав не сдавать их Настоятельнице, я отправился выяснять подробности махинаций младшего Ольгимского, который, судя по





Черви освоили производство панацеи. Судя по ингредиентам — что-то подслушали и подсмотрели, да не поняли...

всему, оказался изрядной скотиной.

Однако Влад, вопреки ожиданиям, не стал отпираться. Да, он действительно хотел подмять под себя черный рынок панацеи. Однако вчера, найдя некий «идеал», о котором он, разумеется, не скажет ни слова, он раскаялся и роздал собранную панацею (производства Бураха-младшего, кстати) тем, перед кем чувствует вину.

Верить? Не верить? Проверить. Для этого было достаточно отправиться в Театр, к Марку Бессмертнику. Тот подтвердил, что Младший Влад продал ему, а точнее — фактически — подарил панацею. Еще панацея, стараниями Ольгимского, теперь есть у Юлии, Лары и третьей особы, которая очень просила сохранить ее инкогнито. Впрочем, не надо быть гением, чтобы догадаться, что речь идет об Анне Ангел: похоже, Младший Влад замаливает грехи после истории с «испытаниями медикаментов».

За время разборок с «шарлатанами нашего городка» на меня свалилась куча корреспонденции. Например, записка от новой домоправительницы Омутов, в которой она сообщает о «странных посетителях».

Я решил забежать в Омуты, и обнаружил там делегацию из Башни. Их послание простое: «Дядя Бакалавр, у нас все хорошо, не суй свой нос в наши дела, пожалуйста». Для доказательства того, что болезнь в Башню не проникнет, дети советуют обратиться к Капелле. Кстати, можно воспользоваться случаем: исследовать под микроскопом образец крови, которую дал Артемий.

Далее по списку — вызов к Аглае Лилич. Стоит почтить вниманием, все-таки Инквизитор. Она рассказала много интересного о Властях и Предопределенности. Впрочем, в конце концов, беседа вернула нас к самому началу: надо искать источник заболевания. Тем или иным образом речь зашла о странном колодце, который выкопал у себя в берлоге Младший Влад. Что ж, будем отрабатывать «минеральную» версию происхождения Язвы, недаром же она Песчаная? Определенно, Младший Влад сегодня в центре внимания!

По пути я заскочил к Капелле, чтобы расспросить ее про Многогранник. Она и вправду рассказала много интересного... Может ли быть хоть частичка из этого правды?! Боже, что же сотворил безумный гений Петра Стаматина?

А еще Капелла просила отнести в Термитник кое-какие лекарства и передать их пятилетней девочке: Тае Тычик. Эта девочка, собственно, держит в повиновении весь Термитник, его обитатели просто боготворят ее. Кстати, что интересно, в свое время Тая ушла из Башни...

Видимо, мне снова предстоит поход в Термитник. Но, все-таки, для начала зайду к Младшему Владу выяснить насчет колодца.

Влад, как я и предполагал, наотрез отказывается рассказать про колодец. Ни уговоры, ни угрозы не помогают. Честно говоря, я сильно разозлился. Но найдется и на него управа. Оспина, которая ненавидит Сабуровых, наверняка знает, чем можно его подцепить...

ЭТО ВАЖНО: Исполнитель напротив дверей — знак того, что обитатель заражен. Чтобы посетить жилище, нужно передать ему что-то из сильных антибиотиков или же саму панацею.

Что ж, Оспина, со свойственным ей ехидством, выкладывает все. Оказывается, именно Младший Влад отдал приказ закрыть Термитник. И, судя по всему, именно после того, как Исидор обнаружил там болезнь...

Вот это новость! Выходит, Тяжелый Влад все это время просто прикрывал сына?! О том, сколько умерло в замурованном Термитнике — подумать страшно. А вспомним-ка, какой из районов был первый охвачен эпидемией? Кожевники... Все сходится...

Мне надо сильно подумать, а пока — Термитник. Выслушав мое мнение о пробе крови, Артемий заявил, что готов создать лекарство от Песчанки и даже подарил пузырек с панацеей. Ох... Если бы все было так просто... Если бы...

Таю Тычик я нашел на третьем ярусе, прямо напротив лестницы. Пройдя по освещенному факелами коридору, я оказался в странной комнате, где, в окружении мясников, обнаружил маленькую девочку.

Убедить Таю взять антибиотик удалось, только упирая на авторитет Капеллы. Пользуясь случаем, я расспросил девочку. И очередной раз картина мира перевернулась у меня перед глазами.

Оказывается, в Бойнях велись какие-то раскопки (об этом уже упоминал Младший Влад). Что искали — непонятно, но нашли, похоже, Песчаную Язву. Как только появились первые больные — вызвали доктора Бураха. Вот где старик подхватил заразу! А потом растерявшийся Ольгимский-младший просто приказал запереть Термитник, *quod erat faciendum*.

Я понял, что мне жизненно необходимо исследовать Бойни. Тая согласилась посодействовать в этом, если «дядя Бакалавр» приведет в Термитник того, кто приказал его запереть...

Та-ак... Ничего хорошего Влада в Термитнике, естественно, не ждет. Однако... Однако нельзя сказать, что он этого не заслужил. Сколько на его совести смертей? Сотни? Тысячи? Десятки тысяч?!

Мучимый сомнениями, я направился к Младшему Владу. Однако тот, похоже, сломлен чувством вины, так что решил сам отправиться в Термитник и принять судьбу, какой бы она ни была. Просит только предупредить отца о том, чтобы тот не вздумал вмешиваться и, вообще, держался пока подальше от Термитника.

ЭТО БАГ: хотя, по совести, держать ответ перед Термитником надо посылать именно Младшего Влада, зачастую это приводит к очень неприятному багу, который проявляется в конце игры. Влада не убивают, он не исчезает из списка Порученных, позже его можно даже увидеть: он будет стоять возле Таи в Термитнике и молчать, как партизан. Однако перед его домом появляется Исполнитель, который упорно твердит, что Младший Ольгимский мертв.

Теперь бы попытаться смягчить судьбу Младшего Влада, да поздно. Решение, очевидно, уже принято и приведено в исполнение, хотя Тая заявляет, что Влад жив, «просто его заперли, так же, как он в свое время запер обитателей Термитника».

Ну что ж, зато меня теперь пустят в Бойни. Правда, не сразу. Тоннель откроется только в 23:00, так что, кажется, есть призрачный шанс выспаться перед приключениями...

Вот он, вход в Бойни, и я...

(из темноты доносятся звуки ударов, крепкие нецензурные выражения и выстрелы)

ДЕНЬ ДЕВЯТЫЙ

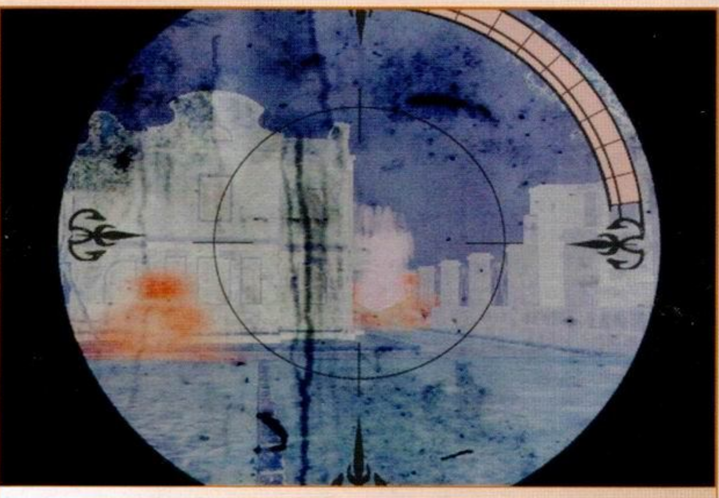
В который происходит оккупация города, а Бакалавра впервые просят о помощи встревоженные дети.

СОВЕТ ДНЯ: феерическое зрелище представляет собой поединок огнеметчика с поджигателем! Если успеть вмешаться, даже выстрел по корпусу поджигателя, скорее всего, станет фатальным, а значит — принесет трофеи.

Fugit irreparabile tempus. Взгляните на часы. Сейчас уже два дня! Впрочем, после той трепки, которую мне задали в Бойнях, можно сказать спасибо, за сам факт успешного пробуждения... Впору, подобно Белому Кролику, закричать: «Я опаздываю! Я опаздываю!».

Впрочем, для начала стоит выразить благодарность спасителю. Передо мной — легендарный Александр Блок, он же — Полководец, командующий присланными войсками.

Полководец невольно вызывает симпатию: это настоящий рыцарь, прямодушный, решительный и бескомпромиссный... Обидно сознавать, что он вполне способен разнести весь город в груду щебня. Инквизитора Аглаю Лилич он, судя по всему, люто ненавидит. Хм, ну, быть может, у него и есть на то причины.



Это неведомое устройство позволяет издалека видеть зараженные области.

Воспользовавшись возможностью, я сразу попросил Полководца не вмешиваться в дела Многогранника, а если в том возникнет необходимость — посоветоваться со мной. Александр, не став лезть в бутылку, согласился на это.

Пришла пора разобраться с корреспонденцией. Меня желают видеть: Аглая (ну еще бы), Виктор Каин, Лара, Анна и Юлия. В общем, почти весь высший свет города.

Начнем с Виктора. Он слегка ошарашил меня, предложив... побывать в Многограннике.

Н-да, однако, все не так радужно, как кажется. Похоже, семья Каиных задумала коллективное самоубийство. Во всяком случае, все они поспешно «приводят дела в порядок». Вот и Виктор просит вас поговорить с его сыном.

Поднявшись на вершину Многогранника, я вспомнил про «агатовую яму» — что-то вроде «пароля», который Хан сказал мне на случай, если я снова захочу увидеться с ним. Каспар явился на мой зов и обещал пустить меня в Башню, если я достану ему... Пять армейских карабинов. На вопль вроде «Мальчик, ты что, сдурел?!» паренек ответил неожиданно трезво. Похоже, он знает, что делает и очень хорошо отдает себе отчет, кто такой Генерал Пепел. И, тем не менее, просит пять карабинов. Да и отец Хана подтверждает: лучше дать ребенку то, что он хочет. Все равно ведь достанет! Но где же взять столько оружия?!

Ну, один карабин у меня уже есть. Еще один можно выпросить у Полководца «в целях самообороны». Поскрипит, но даст. А еще три?

Ладно. Настала пора посодействовать нашим девушкам. Зачем они хотели видеть Бакалавра?

Ларе вдруг приспичило обзавестись маленьким пистолетом. Утверждает, что для самообороны, но что-то в этом неискреннее. Анна вдруг заявляет, что просто мечтает подарить Ларе пистолет, именно такой, какой она хотела. И в этом что-то еще более неискреннее. *O tempora, o mores!*

Кто мне объяснит, что же здесь творится?! Юлия, кто же еще. Ситуация такая. Лара, видя в Полководце сосредоточие мирового зла, решает убить его. При этом конспиратор из нее получился просто великолепный: о готовящемся «покушении» знает уже половина города, не исключая и Александра Блока, кстати. Хитрая Анна написала ему анонимку с предупреждением. Теперь она хочет всучить Ларе пистолетик, из которого не то что человека — крысу с трудом убить можно, тем самым обезопасив Полководца. Юлия просит посодействовать ей в этом. А как завершающий штрих просит, чтобы Бакалавр указал Полководцу на нее как на организатора «покушения». И предупредил, что если вдруг к нему явится «дурочка с игрушечным пистолетиком» — отнестись к ней с сочувствием.

■ ЭТО БАГ: если Юлия к этому времени больна, в принципе, можно накачать ее антибиотиком. Но тогда, выйдя из ее дома, вы намертво «застрянете» между дверью и Исполнителем. Придется отдать ей панацею, заработанную вчера у Гаруспика.

Итак, берем у Анны пистолет, несем его Ларе и получаем, ни много ни мало, пузырек с панацей. Возвращаемся к Анне: в уплату она дает вторую панацею. Наконец, заходим к Полководцу и «предупреждаем» его о покушении, свалив все на Юлию.

■ СОВЕТ: а вот теперь — осторожнее. Благородный Полководец выслал к дому Юлии отряд стрелков. Стоит вам подойти туда — они тут же бросятся в драку. Увы — придется положить их на алтарь науки. Аккуратно перестреляйте их из своего карабина по одному. Не стоит бояться за репутацию — она не сильно пострадает. Главное, стреляйте только в тех, кто на вас сам кинется. Таким образом, вы заработаете три карабина. К сожалению — не больше. Прокомментировать как-либо эти события с игровой точки зрения автор затрудняется.

Пожалуй, не стоит отказываться от предложенной Юлией панацеи. Что-то последнее время я сомневаюсь в ее здравомыслии.

Были ли другие способы раздобыть оружие? Думаю, да. Если бы я был Терминатором — попробовал бы взять штурмом вагон, который охраняют стрелки и два огнеметчика. Если бы был местным Рокфеллером — просто купил карабины у Грифа. Но я всего лишь бакалавр.

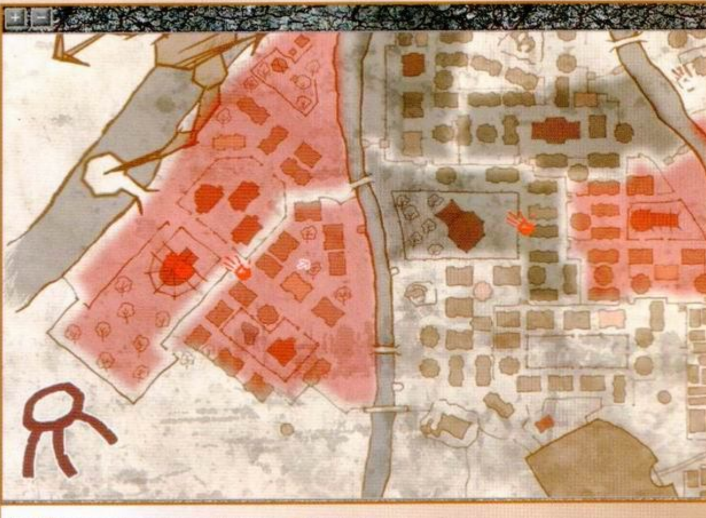
Что ж, я раздобыл оружие для детей. Взяв с Хана слово, что ни единого выстрела из них не раздастся, пока солдаты Блока не ступят на лестницу Многогранника, я, наконец, попал внутрь... Удивительно. Я не понимаю, как, из чего и зачем сделано... нет, сотворено **это**. Но ни следа заражения тут нет. Это несомненно.



Основная задача дня выполнена. Никто из Порученных не умрет сегодня ночью. Если у вас осталось время — можете заняться другими делами, например, проведать Артемия Бураха по поручению Аглаи. Malum nullum est sine aliquo bono.

ДЕНЬ ДЕСЯТЫЙ

В который на сцену выходят создатели невозможного, и разворачивается дискуссия о пойманных чудесах.



➡ Практически весь город заражен.

■ СОВЕТ ДНЯ: огнеметчики справляются с беспорядками куда эффективнее дуралеев-ополченцев. Кроме того, они не брезгуют истреблять крыс, так что избавиться от «севшего на хвост» грызуна можно, пробежав мимо упакованного в асбест солдата. Только делать это надо аккуратно, чтобы самому не попасть под огненную струю.

Просыпайтесь, Данковский! Времени до развязки, какой бы она ни была, все меньше. Что будет с городом? Удастся ли остановить эпидемию? Или ему суждено сгореть в огне Песчаной Язвы? Или грозный Полководец разрушит его залпом стоящих на станции орудий? Или послезавтра все эти проблемы будут казаться вам мелочными, не стоящими даже мысли? С добрым утром, Бакалавр!

Так как других скандалов пока не слышно, почтим визитом очаровательную Аглаю Лилич. Инквизитор с тревогой просит навестить Каиных. Правда, не потому, что они соскучились по моей физиономии. Просто Инквизитору просто позарез нужны все доступные документы на Башню. Похоже, Каины, которые строили ее вместе с Петром Стаматиным, скоро покинут этот мир. Временно — или навсегда? В подробности, как всегда, никто не вдается, к этому пора было уже и привыкнуть.

Однако Каины на редкость неразговорчивы. И только Мария умоляет спасти Петра. А ведь, кстати, если у кого и есть «документация» на Башню — то именно у него! Я решил прислушаться к словам Марии и не терять времени, пытаясь найти Петра у него дома. Лучше, по-моему, сразу отправиться в кабак к Андрею, который, покачиваясь, поет оды своей навахе.

Чертов анархист в своем репертуаре! Вчера они с братцем попали в очередной скандал. Петр, приняв на грудь пол-литра «твириновки», начал галлюцинировать и буянить, проявляя все признаки *delirium tremens*. Закончилось все потасовкой с патрульными. Стараниями Андрея, оные патрульные встречи с братьями не пережили...

Отругав Стаматина за то, что он опять полез на рожон, и выспросив, куда мог отправиться его похмельный братец, я, сломя голову, кинулся к «Лестнице в небо».

■ СОВЕТ: таковых по городу разбросано несколько: нам нужна та, что между верхним мостом и домом Лары. Если помните, тут мы в свое время нашли ключ от Театра. Еще одна примета — перед входом туда горит огонь.

Вконец допившийся (или — одурманенный Самозванкой?) Петр решил покончить с собой, а заодно сжечь все чертежи. Шутить с ним в таком состоянии опасно. Однако слова Марии, которые она просила ему передать, заставили его притормозить. Подумав, Петр потребовал шесть бутылок «твириновки».

Кому что — а вшивому баня! Нет, он решительно неисправим! Но делать нечего... Настойку можно купить в том же баре, где ошивается Андрей. В обмен на заветное зелье Петр отдал чертежи и пообещал повременить с решительными мерами.

■ ЭТО БАГ: похоже, программа иногда путается в числах. Петр вроде как говорит «шесть», но может согласиться и на пять бутылок. Иногда получается так, что Петр отдает чертежи, а бутылки остаются в инвентаре. Хотя, впрочем, что взять с наркомана? Эх, архитектор...

Остается отнести чертежи Инквизитору. Аглая тут же с нездоровым блеском в глазах зарылась в их изучение, пообещав, что завтра сможет сказать что-то определенное по их поводу. Кстати, как это ни удивительно, с задачами дня на сегодня покончено. Но расслабляться пока рано.

В полдень меня настигла записка от Катерины Сабуровой. Ба!





➡ **В театре маски репетируют новую пантомиму... Марк Бессмертник не нуждается в представлении.**

Давненько от этого семейства не было вестей! Катерина в тревоге сообщает, что обнаружила нечто ужасное!

Что же так напугало Катерину? Она утверждает, что... Симон жив! Ничего себе заявление, правда? На просьбы пояснить, Катерина отвечает, что отчетливо **ощущает** Симона в Горнах. Но если живого Симона она так хорошо чувствует, то где же он был все эти дни? На это Катерина ответить затрудняется.

Все ее речь буквально пропитана жгучей ненавистью к Каиным. Но не похоже, что она врет. Сама Катерина умоляет расспросить доктора Рубина: мне он врать не станет. Вскрывал ли Рубин тело Симона? Видел ли его?

Совет, кстати, дельный. Доктор Рубин, как ни в чем не бывало, сидит у себя в прозекторской.

■ ВНИМАНИЕ: будьте осторожны! Все входы в район складов перегорожены ядовитыми облаками: пройти, не заразившись, очень трудно. Свободен только самый южный вход, едва заметный на карте: дырка в заборе.

Доктор Рубин, похоже, сам до сих пор пребывает в шоке от того, что Каины его отпустили. И впадает в еще больший ступор, когда слышит про Каина-старшего. Ведь он не просто вскрыл его тело! Именно оно-то и послужило материалом для вакцины, спасшей жизни стольким людям! А то немногое, что осталось от Симона, было сожжено в муфельной печи. Нет, никаких сомнений: это был именно Симон! Чья еще кровь могла так долго сопротивляться Песчаной Язве?!

Но что же тогда творится в Горнах? Не посмотришь — не узнаешь. Двери Георгия и Марии заперты, так что беседовать предстоит с Викторам. Ну и хорошо, похоже, он самый разумный из всего безумного семейства.

Виктор печален. На вопрос о том, жив ли Симон, он отвечает весьма философски: а что есть жизнь? В общем, сейчас, похоже, Память Симона вернулась... и поселилась в теле Георгия. Так что, вроде как, он теперь и есть Симон. Вернее, не совсем Симон, но... И не только Симон... и... да, в общем, Бакалавр, почему бы вам не поговорить с ним самому?

Беседа с Георгием позволяет сделать однозначный вывод: это уже не прежний Георгий. Переселение души? Самовнушение? Психическое расстройство? Сами Каины советуют на все вопросы отвечать так: Георгий спятил от горя и возомнил себя Симоном. Именно это и видит Катерина. Впрочем... Может так оно и есть? Так или иначе, Георгий-Симон сам просит о распространении такой версии. И первый, кого надо проинформировать в таком ключе — Инквизитор.

Что ж, идем в Собор, благо это «через дорогу». Чтобы уж совсем не кривить душой, стоит невзначай бросить: *«Я сказал то, что меня просили сказать. А вы делайте выводы сами»*. Ну, за Инквизитора можно не бояться: сделает. В конце концов, как на днях выяснилось, она — сестра покойной Нины, так что должна разбираться в тонкостях семейной психологии.

У меня сегодня еще навалом времени, чтобы откликнуться на записку Марка Бессмертника. Зайду к нему в Театр.

Бессмертник жалуется на то, что у него появились конкуренты, причем — весьма низкопробные. Кто-то затеял некий отвратительный фарс на площади Костного Столба. Заинтригованный, я поспешил туда и, действительно, увидел занимательную картину.

На площади, проткнутый торчащим из земли колом, лежит огромный бык, а некий субъект (похожий на обычного продавца) вовсю кричит, что это «знак свыше» и весьма пространно толкует его в том смысле, что все беды города от святотатцев-Каиных и воздвигнутого ими Многогранника.

Даже если закрыть глаза на то, что все это смахивает не на «знак свыше», а на убого слепленную провокацию в средневековом стиле (понятно, почему так оскорбился Бессмертник: фальшивка-то просто невыносимая!), это ведь подстрекательство к мятежу и линчеваниям!

Ну, и как же решить эту проблему? Пусть этим займутся профессионалы. То есть — армия. Пара слов Полководцу — и можно спокойно идти спать. *Igni natura renovatur integra!*

ДЕНЬ ОДИННАДЦАТЫЙ

В котором миссия семейства Каиных может открыться для Бакалавра с неожиданной стороны.

■ СОВЕТ ДНЯ: крепитесь.

Итак, счет пошел на часы. Завтра решится судьба города, а быть может, и не только его.

Начну-ка я труды с визита к очаровательной Аглае. Изучив чертежи, она так и не поняла, как устроен Многогранник. Основной вопрос: «А как эта штука вообще держится?». Признайтесь, у вас ведь тоже мелькали подобные мысли, когда на горизонте маячило это загадочное строение?

Для того, чтобы разобраться в вопросе, нужно найти чертежи фундамента Башни. У кого они могут быть? Правильно, у Петра Стаматина. Вот и нанесем ему визит...

Ну просто замечательно. Петр исчез, а его дом набит солдатами. Причем, что очень настораживает, складывается впечатление, что оные солдаты плевать хотели как на мой особый статус, так и на своего командира, Блока. Куда девался Петр — неизвестно, по слухам — отстреливается где-то от наседающих солдат. Что, вообще-то, на него не похоже.

Кто поможет? Естественно — любимый брат Петра, друг студенческой юности — Андрей Стаматин. Тем более что есть мнение, что перестрелки и скандалы — по его части.

Но в кабаке, где обычно заседает местная твириновая интеллигенция, Андрея нет. Перепуганная танцовщица причитает, что его только что уволокли солдаты. Куда? Куда-то в тупиковую ветвь железной дороги. Зачем? Кажется, расстреливать... *Miserabile dictu.*

Строго говоря, Андрей сам нарвался. Вспомните хотя бы его вчерашние рассказы о «похождениях с навахой». Для тех, кто не в курсе: наваха — это нож такой. Очень длинный и очень острый. Вряд ли Андрей им колбасу для бутербродов резал.

Но, с другой стороны, творится уже какой-то произвол. Стоит потребовать объяснений у Полководца

Однако Александр Блок подозревает, что в его войсках просто-напросто вспыхнул бунт: приказа на арест Стаматина он не давал. Кстати, кто это стоит возле Генерала Пепла, как еще называют Полководца?! Ба! Да это же Самозванка Клара собственной персоной! *Mobilia et caeca fluetantea sorte...*

Пока генерал разбирается с подчиненными по всей строгости воинского устава, Андрея, или Петра, или обоих (путаница с этими близнецами) явно расстреляют. Все приходится делать самому!

По пути я завернул к Грифу и скупил у него все имеющиеся в наличии патроны. Завтра он закрывает лавочку, так что — терять нечего. Далеко-далеко, за вагончиком Мишки, виднеются мятежные солдаты. Которые, для начала, путают меня с архитектором (похоже, они даже не знают, что Стаматиных, вообще-то, двое).

■ ЭТО ВАЖНО: в эпизоде есть три варианта:

❖ Вступаем в разговор с командиром мятежников, уверяем его, что «мы не архитектор, мы бакалавр!» и, вообще, всячески пытаемся замять скандал. Тогда с Данковского потребуют выкуп: одну панацею. Можно отдать и, с мыслью о том, что ежели уж Данковского спутали со Стаматиным, значит ни Андрей, ни Петр тут не появлялись удалиться.

❖ Показываем жирный кукиш, чтобы изрядно получить по голове и очнуться в чем мама родила, на кладбище, в обществе очень голодных доберманов: Бакалавра посчитали мертвым. Добрая Ласка выдаст вам нож и немного бинтов, чтобы достойно отомстить обидчикам. Порезать и замотать, вероятно...

❖ И, наконец, третий вариант. Берем винтовку и, одного за другим, отстреливаем всех мятежников, кроме главного, не вступая в дискуссии. После чего беседуем с оставшимся в нервном одиночестве главарем. Менее наглым он, правда, не стал, но теперь можно смело показывать ему кукиш и отправиться в штаб-кабак Стаматина. Где, собственно, мы и застанем живого и здорового Андрея.

На вопрос «Какого лешего?!» Андрей поведает о своих приключениях. В общем, до «расстрельного вагона» его так и не довели: отбили друзья (собутыльники, надо думать). С Петром тоже все нормально: его отбил сам Андрей, ныне он, мертвецки пьяный, мирно спит у себя дома. Ясное дело, братья основательно отмечали победу над милитаристами, покуда я истреблял мятежников.

По ходу дела приходит почта: невероятно странное приглашение от Каиных. Мне, в общем-то, по пути — ведь надо бы занести обещанные чертежи Аглае.

То, что говорит нам Виктор Каин, звучит зловеще. Мария Каина собирается стать Хозяйкой. Что



Именно здесь будет принято окончательное решение.

это значит? Трудно понимать подобные вещи человеку логики. Но это, по словам Виктора, позволит прекратить эпидемию. Как последнюю услугу, Мария просит, чтобы я собрал «знаки преемственности» у других «куколок». Преемница рода Ольгимских известна: это Капелла. Она легко, хотя и с заметной грустью, признает власть новой Хозяйки.

А вот с наследницей Земли все не так просто. Все твердят, что это «не Клара», но точнее выразиться не могут. Туманно намекают, что это может быть Тая Тычик...

Однако, как ни странно, это именно Клара, которая плотно окопалась у Полководца и ни на шаг от него не отходит. Вдоволь поругавшись, она отдала кольцо — реликвию Земли, доставшееся ей от Катерины.

ЭТО БАГ: завершить квест не удастся. Собрав все реликвии, обнаружим, что двери Марии заперты. Так и останемся с ними до конца игры. Ждем официального патча.

Однако вернемся к Инквизитору. Она, похоже, имеет большой зуб на Каиных. В частности, обвиняет их в том, что вчерашнее «представление» на площади Костного Столба (при разгоне которого погибло много гражданских) было хитрой провокацией самих Каиных.

Похоже, уже не раз слышанные слухи, что Аглая люто ненавидит все семейство Каиных, подтверждаются. Но Инквизитор готова предоставить двух свидетелей обвинения. Это Младший Влад Ольгимский и Каспар, сын Виктора, больше известный как Хан. Аглая просит передать ему панацею, тогда он «все поймет» и представит доказательства виновности Марии.

Пообещав разобраться, я отдал Инквизитору чертежи. С подозрительной скоростью Аглая выдвигает свою теорию произошедшего. Глубоко под городом находится нечто, что служит источником заразы. Быть может — древние скотомогильники. Фундаментом Башни служит неимоверной длины штырь, на котором, как на ножке, держится Многогранник. Этот стержень, кажется, пробился через твердые слои почвы до зараженного места... В общем, Башня должна быть разрушена.

Общая поспешность, с которой высказана эта гипотеза, настораживает. Появляется стойкое ощущение, что в Инквизиторе говорит не столько желание узнать правду, сколько ненависть к Каиным и страх перед покойной Ниной... Так или иначе — завтра будет вынесено решение. А пока...

А пока стоит наведаться в Многогранник, с той мыслью, что не стоит отдавать пареньку панацею. Ведь в Башне он и так в безопасности, так? Разговор с Каспаром складывается странно. С одной стороны, он уверенно заявляет, что Мария к истории с быком на Площади Костного Столба не причастна. С другой — сожалеет, что не может сказать ничего в ее обвинение. Почему? Потому что злая Мария хочет отнять у детей Башню и поселить в ней дух Симона... Опять мы углубились в дебри мистики...

Осталось расспросить второго свидетеля — Младшего Влада, и ждать письмо от Гаруспика. Он просит встретиться на заводе, откуда в свое время я его вытащил, воспользовавшись помощью головорезов Грифа.

ЭТО БАГ: квест Аглаи также не удастся выполнить до конца. Младший Влад находится в Термитнике, рядом с Таей. Но разговаривать с вами отказывается.

Гаруспик принял решение. Он рассказывает свое видение событий, которое, что ни говори, больше укладывается в имеющиеся факты. Пять лет назад Оюн Термитника, зачем-то прорывая шахту вглубь земли, потревожил нечто в ее глубинах. Оттуда и пришла болезнь. Что именно выкопал Оюн? Гаруспик отказывается рассказать, это тайна. Но вот, чуть больше десяти дней назад, это «нечто» снова было потревожено. Исидор поспешил в Термитник и решил предать в степи огню это «нечто», но не уберегся от болезни.

Да, получается, город построен на проклятой земле. Но Артемий может сделать так, чтобы Песчаная Язва стала не страшнее ветрянки: он знает, как создать лекарство. Но для массового производства панацеи Многогранник должен быть уничтожен. Жертва во благо Города...

Н-да... Час от часу не легче. Инквизитор и Гаруспик сходятся на том, что Башня должна быть уничтожена.

Ну-с, в свете таких событий письмо от Самозванки (которая теперь называет себя Вестницей) не становится неожиданностью. Впрочем, она в своем репертуаре: никому не верь, верь только мне, Аглая тебя использует, Артемий — просто дурак, а я хорошая, я знаю, как надо...

Все. Мы выслушали всех. Похоже, завтра нам предстоит решить судьбу этого города. *Alea jacta est.*

ДЕНЬ ДВЕНАДЦАТЫЙ

Когда становится окончательно ясно, зачем все это было нужно.

СОВЕТ ДНЯ: расслабьтесь.

Город непривычно тих. Ставшие за последние дни привычными крики и стоны умирающих, шуршание шагов, рев огнеметов и выстрелы... Все исчезло. Как будто со сцены убрали лишних статистов.

Последний день. День, когда будет вынесен окончательный вердикт. Осталось сделать не так уж и много.

Первой пришла записка от Гаруспика. Он просит встречи. Не трудно догадаться, что вскоре придет такая же от Клары. Каждый из них думает, что знает единственно правильный выход. И... каждый просит помощи.

Гаруспик может, ценой Многогранника, сделать достаточно лекарства от Песчаной Язвы. Сам он станет во главе нового центра города: Боен, которые скрывают в себе подземный источник чумы. Нынешние же правящие семьи сменят дети, которых он опекает. Сейчас среди них есть больные, а у самого Артемия не осталось панацеи...

Клара же предлагает совершить чудо, причем исполнить его самолично. Ее подопечные — это отверженные, которые связали с ней свою судьбу...

Наконец, приходит лаконичное послание от Аглаи: сегодня, в такое-то время, в Соборе. Генерал Пепла ждет, чтобы ему указали цель: орудия уже готовы уничтожать.

Все, что остается сделать, это обойти дома, где живут подопечные Клары и Гаруспика, и раздать больным собранную панацею.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: в принципе, если вы с самого начала берегли чудодейственные средства, у вас должно быть на руках не меньше четырех панацей и найденный в первый день «порошочек».

Здоровье подопечных позволит каждому из героев прийти на Собор, высказаться и, возможно, повлиять на решение, которое решит судьбу города в присутствии всех героев.

Итак, вот они:

- **Для Гаруспика:** Мишка, **Спичка, Ноткин,** Ласка, Тая, Хан, **Капелла**
- **Для Клары:** Гриф, Александр, **Катерина,** Лара, Юлия, Анна, **Оспина, Рубин**

Ваши **Порученные,** надеюсь, живы-здоровы... **Кроме Евы Ян,** разумеется, но она ведь, в какой-то мере, тоже жива. Тогда предстоит держать совет с Инквизитором, новой Хозяйкой и Полководцем. Этого достаточно, чтобы определить судьбу города.

Можете последний раз пройтись по улицам. Персонажи, будто актеры после спектакля, расскажут о своих ролях и о том, каким бы они хотели видеть будущее. И вот...

Я не стану рассказывать о том, что ждало меня в Соборе. Должна быть какая-то загадка — сделайте самостоятельный выбор. Не стану рассказывать я и о том, что ожидало в Многограннике, куда меня пригласили незадолго до того, как все было кончено. Есть многое, о чем не стоит знать заранее. А что иначе заставит вас закричать *«Я не игрушка! Я человек! Кто дал вам право играть моей судьбой?»*.

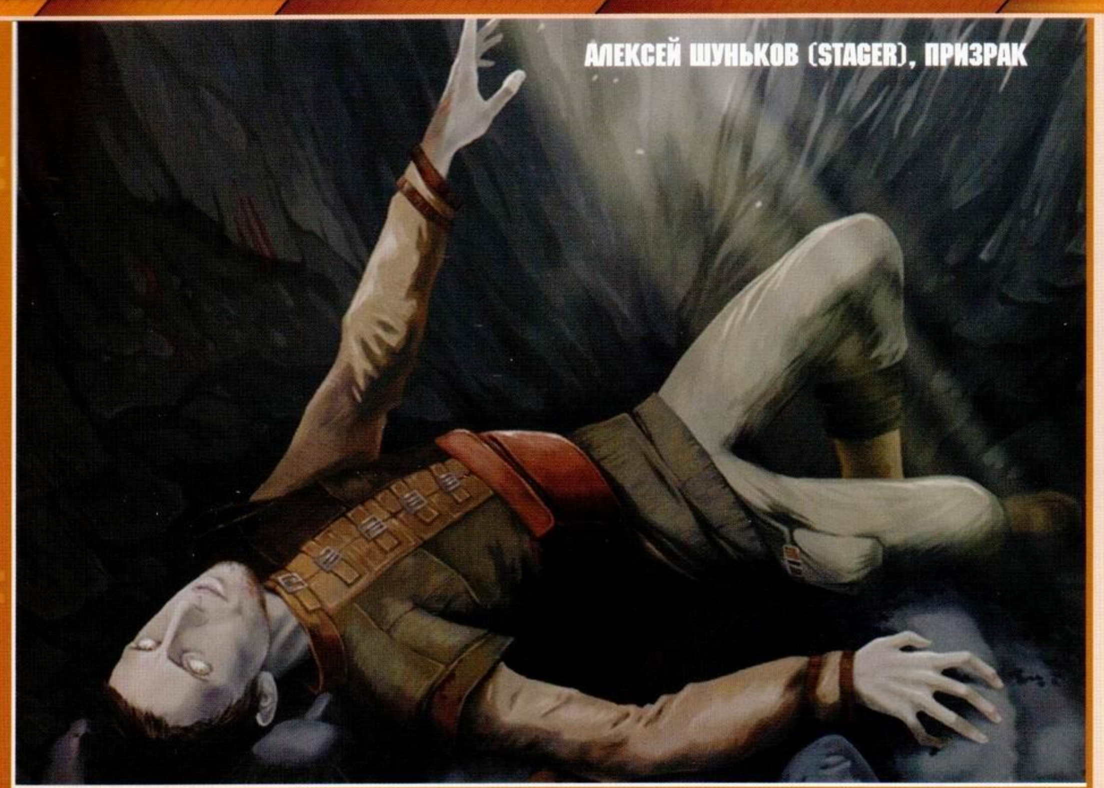
За сим позвольте откланяться. Искренне ваш, бакалавр Даниил Данковский.

Acta est fabula!



Город глазами бакалавра Даниила Данковского.





АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ (STAGER), ПРИЗРАК

Мор. Утопия

Артемий Бурах

АРТЕМИЙ БУРАХ



Я — старший из Бурахов, глава одного из родов менху, знающих линии, но еще недавно это было не так.

Начну по порядку. Мой отец Исидор — да согреет Мать Бодхо его душу — с детства готовил меня к почетной работе целителя. Я постигал единство линий земли, неба и человеческого тела, познавал взаимосвязь и причинность всего сущего. По крупице вбирая в себя мудрость отца, я шаг за шагом приближался к тому, что было мне предназначено.

Но Исидор с большим уважением относился и к знаниям академическим, признавая, что современная наука может пролить свет на те стороны бытия, что неведомы знахарям. Научив всему, чему считал нужным, он направил меня обучаться в высших учебных заведениях. Я убедился, что воззрения западной медицины, хоть и полностью лишенные сакрального единения с таинством жизни, также позволяют врачевать недуги. На первый взгляд, постулаты этой науки выглядят святотатственно. Но знающий линии узрит подобное в противоположном, и, как стебель твири промеж сорных трав, найдет истину среди заблуждений. Так я учился.

Но настал день, когда я получил страшное письмо от отца. Исидор увидел впереди скорую кончину, а посему велел вернуться и наследовать ему. Да, я успел изучить хирургию, и даже добился в ней немалых успехов. Это так. Конечно, я знаю линии. Но как я могу занять место Исидора Бураха, возглавить род и принять наследство? — подумалось мне...

Не смея перечить, я тотчас же бросил дела и отправился домой, позабыв про еду и сон. Попутный локомотив помог добраться до знакомой станции.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

На протяжении которого Гаруспику предстоит из законного наследника превратиться в опасного преступника.

■ СОВЕТ ДНЯ: избегайте ненужных встреч на улице. От преследователей можно спасаться в домах и магазинах — потеряв вас из виду, они тотчас отстанут.

На вокзале меня встретила шайка головорезов. Эти сопляки выскочили из засады и окружили, поигрывая ножами. Что ж, руки хирурга могут и исцелять, и убивать...

Да, я убил их всех! Голыми руками. Недаром с детства я учился раскрывать линии.

Но кто это молча взирает на меня из-под птичьих масок? Исполнители. Первое чучело заставило всерьез задуматься — а ведь я и вправду ранен. В пылу драки я и не заметил, как получил несколько ощутимых порезов. Пришлось остановить кровотечение жгутом, какими стягивают раны ученые доктора в Столице.

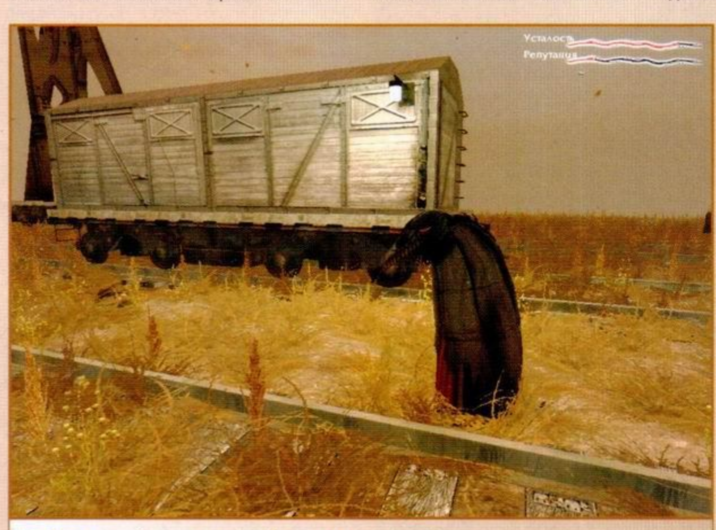
Новость, узнанная от второго исполнителя, была не лучше. Получается, что, отправив на тот свет нескольких подонков, я сразу оказался вне закона? Да плевать, кого они поджидали! Они напали из-за угла, и имени не спросив! Ладно, пока придется отправиться к Ольгимскому — уж он-то не станет принимать меня за убийцу.

Тяжелый Влад еще не вернулся, так что пришлось заскочить к его дочери — Капелле, чтобы немного отдохнуть и поспать. Эй-эй, не подумайте чего, она еще совсем маленькая.

Проснувшись, я вскоре решил, что лучше бы мне не просыпаться — уж очень реальность напоминала тяжелый твириновый кошмар. Во-первых, я не успел. Отец умер, а я так и не встретился с ним. Хуже того — он, вероятно, убит. И, наконец, в этом убийстве все подозревают меня. Да не просто подозревают — куда там — уверены, что именно я-то и лишил жизни почтенного целителя Исидора, в котором каждый горожанин души не чаял. Погони, травля и скорый суд Линча — вот, что светит мне в ближайшее время.

А что Ольгимский? Хитрый купец, о котором отец упоминал в письме, явно хочет выйти сухим из воды. Судя по всему, он постарается прикрыть меня по мере возможности, но в случае чего не возьмет ответственность на себя. Или я утомил его беседой? В общем, он советует попросить помощи у его детей — Капеллы и Влада-младшего.

Капелла... Я чувствую в ней скрытые силы, о которых она еще не подозревает. Когда-нибудь она станет великой Хозяйкой, провидицей будущего. С ее слов, моя судьба тесно переплетена с судьбами тех, с кем общался отец в последние дни его жизни. Стоит ли удивляться, что почти все они — дети? Мишка — странная девочка-сирота из вагончика, доверчивый оптимист Спичка, вспыльчивый Ноткин и храбрый Хан, маленькая Тая Тычик — дочь



➡ Голодный, умирающий и отверженный...



Они уверены, что ловят опасного преступника.

того самого коменданта Тычика, отрешенная Ласка — заступница мертвых, и, конечно, сама Капелла. Они должны выжить.

Покинув Сгусток — особняк Ольгимских — я отправился навестить детей, о которых говорила Капелла, а также посетить Младшего Влада, живущего на окраине Жерла. Узнав, что один из нападавших все же выжил, я решил проведать его в домике Ласки. Сначала мною владело желание вдолбить в его тупую башку простую мысль, что они напали не на того. Но когда я увидел покалеченного парня, лежащего в луже крови, врачебный долг возобладал. Опрометью я кинулся через весь город к домику Горбуна, отдал добрую пинту донорской крови и вернулся с бесценным грузом к Ласке, чтобы восполнить кровопотерю. Придя в сознание, бандит (точнее, как оказалось, просто дурак) рассыпался в извинениях и пообещал замолвить за меня словечко.

— Ступай с миром, — сказал я ему, а сам отправился по делам.

Тут стоит отмотать немного назад и вспомнить об одном деле, которое появилось у меня после общения с Ноткиным. Он рвал и метал по поводу предателя, которого следует покарать. Что за предатель, понятия не имею. Но тип, кстати, успел насолить не только Ноткину — контрабандист Гриф тоже жаждет расправы. А главное, они оба готовы дать хорошую цену за жизнь этого песиголовца, скрывающегося где-то в степи. Беглеца удалось найти очень быстро. Скажу честно, мне он тоже не понравился — заносчив, лжив и самонадеян. Короче, я без сожаления всадил в него нож, а потом забрал у Ноткина обещанный в награду пистолет. А коробочку с резко пахнущим порошком, найденную в кармане у мертвого «предателя», оставил себе. Чувствую, пригодится.

Но вот что еще не давало мне покоя... Где бы я ни находился, какой дом бы ни посещал, я постоянно слышал о некоем визитере, который был там минуту назад и очень интересовался моей персоной. Я знал даже его имя — Даниил. Даниил Данковский, бакалавр. Вроде как, приехал из столицы и остановился в апартаментах Евы Ян. Что ему нужно? Проще всего — подойти и спросить, что я и сделал ближе к вечеру.

Благоразумно решив не пугать Еву, я сразу поднялся на второй этаж в комнату Данковского. Тот встретил меня спокойно — так, будто сам ждал моего визита. И — о чудо — он стал первым, кто хоть чем-то меня порадовал, если не считать сорванца Ноткина с его пистолетом. Со слов Бакалавра, Бураха-старшего убил не человек, а болезнь. Соответственно, обвинения с меня сняты. Ну слава богу, дошло наконец!

ЭТО ВАЖНО: как только репутация позволит общаться с продавцами в магазинах, самое время перекусить.

Впрочем, все равно странно. Неужели здесь не могут отличить насильственную смерть от летального исхода болезни? Я решил разобраться сам. Пришлось, правда, застрелить тупого ополченца, дежурившего у дверей. Кто он такой, чтобы не пускать меня **домой**?!

Внутри я встретил Спичку. Перепуганный парень рассказал, как спрятался в доме Бураха, застав последние минуты его жизни. Вот он, момент истины! Но нет... Если верить Спичке, то отца убила степная ведьма Шабнак-Адыр, вонзив ему в грудь отравленный коготь... Образно, но бесполезно. Дальнейшие расспросы Ласки и Мишки тоже ничего не дали. Был ли Исидор убит? Поразила ли его инфекция?

Может, свет на все сможет пролить следующий день? Утро вечера мудренее. С этой мыслью я откинулся на кровать в уютной комнатке Капеллы, и не заметил, как заснул.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Единственный, в котором Гаруспик, при любых обстоятельствах, приобретет гораздо больше, чем потеряет.

СОВЕТ ДНЯ: как только в вашем распоряжении окажется вместительный сундук, сложите в него вещи, которые не требуются постоянно. И еще — найдите время, чтобы пройтись по степи и насобирать целебных трав.

Утро началось с письма Тяжелого Влада, в котором он поспешил порадовать меня успехами в решении вопросов с наследством. Кажется, я его получу. Параллельно Ольгимский позаботился о дополнительном укрытии. С одной стороны, это не может не радовать, а с другой — он явно боится и дальше предоставлять мне кров и спешит отделаться от опасного гостя. Значит, все не так просто, и снятые обвинения нисколько не умаляют нависшей угрозы.

Сразу же после разговора с Владом-старшим я отправился к Владу-младшему, поскольку именно он и решал вопрос с моим убежищем. Все оказалось просто. У отца была лаборатория, где он зачастую и работал, и ночевал, полностью отдавая себя науке. Именно там мне и предстоит на время поселиться, чтобы не злоупотреблять натянутым гостеприимством Ольгимских.

Но что-то не давало мне покоя все время беседы с Младшим Владом... Какая-то деталь интерьера постоянно мозолила глаз, заставляя отвлекаться и в пол-уха слушать рассказ Ольгимского... Потом я понял. Колодец. Глубокий колодец в самом центре небольшой лачуги. А ведь здесь отродясь не рыли колодцев. Ну да удург с ним, с колодцем, да и с Владом тоже. Меня ждали дела...

Официальная сторона получения наследства всецело зависела от Александра Сабурова — главы одного из трех влиятельных домов города, ответственного за исполнительную власть.

Вообще, здесь стоит в двух словах сказать о местной структуре власти. Издревле городом правили три семьи, разделяя между собой полномочия и принимая совместные решения. Ольгимские имели власть экономическую, в их компетенции находились Термитник и Бойни. Сабуровы представляли собой исполнительную ветку власти — самую слабую, потому как нужда

СЕКРЕТ ТВИРИНОВЫХ ЭКСТРАКТОВ

Эксперименты показали, что все травяные экстракты повышают иммунитет, но вредят здоровью. Несколько часов, проведенных за большим бурбулятором, позволили мне получить две формулы — зависимость иммунного действия (I) и урона здоровью (H) от компонентов, входящих в экстракт. Буквами *N* я обозначил число стеблей твири — черной, белой и кровавой, а также савьюра и белой плети. Обратите внимание, что каждый стебель белой плети вдвое снижает риск для здоровья, а каждый листик савьюра — вдвое повышает полезный эффект.

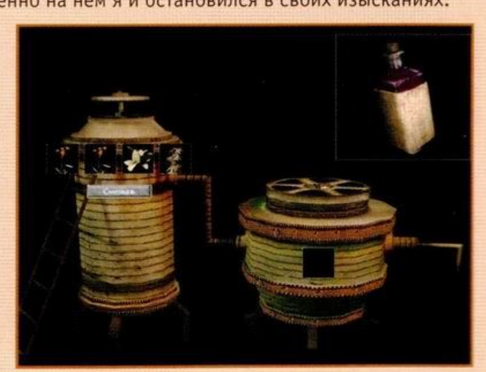


$$I = |6N_{черн} + 20N_{бур} - 6N_{кров}| \cdot 2^{N_{савьюр}}$$

$$H = -\frac{|6N_{черн} - 15N_{бур} + 6N_{кров}|}{2^{N_{бел.плеть}}}$$

Итак, вот какие выводы мне удалось получить.

- Кровавая твирь абсолютно бесполезна в иммунных твириновых вытяжках.
- Самый сильный иммунный препарат делается из стебля черной твири и стебля бурой, усиленных двумя листами савьюра: сто к девяти.
- Наиболее эффективный и вместе с тем безопасный экстракт состоит из двух стеблей черной твири, стебля бурой и листочка савьюра: шестьдесят четыре к двум. Именно на нем я и остановился в своих изысканиях.



А еще, если смешать твириновый экстракт с мертвой тканью зараженного, получится «мертвая каша» — селективный антибиотик, приостанавливающий развитие заразы. Его вредный эффект унаследован от твиринового экстракта, а полезный зависит и от экстракта, и от больных тканей.





В Капелле я сразу ощутил силу будущей Хозяйки.



А вот и новый образец... В такие моменты Данковский становился неразговорчив.

в силовых решениях возникала крайне редко. Наконец, Каины держали в руках власть мистическую, пользуясь немалым авторитетом среди населения. В их ведении находился Многогранник — чудовищная конструкция, практически висящая в воздухе к западу от города.

Но вернемся к пану Сабурову. Он встретил меня сухо и холодно. Несмотря на сдержанность, делавшую честь отставному офицеру, в его взгляде сквозила плохо скрываемая злоба. Похоже, он ненавидит меня за что-то, чего я еще не совершил. Но непременно совершу, если провидица Катерина, жена Сабурова, не спутала картины завтрашнего дня с мигренозными кошмарами. Я и сам, в общем-то, склонен чаще доверять чувствам, нежели пустой логике, но даже меня поразила безосновательность нападок.

Постаравшись как можно скорее закончить неприятный разговор, я на минутку заскочил к Катерине, услышал еще пару нелестных эпитетов и пошел прочь из дома Сабуровых. Тем более что за остальной частью наследства — наследства скорее мистического, нежели материального — следовало еще наведаться к Оспине.

Та встретила меня поистине материнской заботой, но от ее взгляда по коже пробегал холодок. Неудивительно, что ее боятся окрестные дети — дамочка, скажу я вам, еще та. После непродолжительного вступления, которое показалось мне скорее данью вежливости, нежели желанием сообщить что-то важное, Оспина вручила небольшую шкатулку. Да, это и есть мое «наследство». Внутри обнаружились рецепты травяных экстрактов, немного самих трав и металлический знак, тавро, каким метят скот степняки.

Прогулявшись по степи и собрав немного трав, познакомившись с Червями и решив проблему с ушедшей Травяной Невестой, я решил немного вздремнуть в своем новом жилище. А заодно скинул в сундук массу ненужных вещей и поупражнялся с агрегатами, которые почему-то сразу назвал про себя «бурбуляторами». Тот, который побольше, создан для получения смешанных экстрактов из растительных материалов. Положив в него несколько стеблей трав, можно получить вытяжку.

Бурбулятор поменьше служит для соединения травяного экстракта с вытяжкой из внутренних органов животных. Сейчас от него мало проку, но списывать его со счетов не стоит. Ежели Бурах-старший им обзавелся, значит, это было зачем-то нужно.

Приготовив парочку экстрактов, я нанес визит «столичному доктору» Данковскому. Пусть обзаведуется ученый — чай, их в академиях такому не учили. Бакалавр поспешил порадовать меня новостью: этот экстракт — не панацея. Да, в конце-то концов, за кого он меня принимает? За идиота? Знаю, что не панацея. Это *твириновый экстракт*.

Кстати, о докторах. В моем карманном почтовом ящике обнаружилось свежее письмо от доктора Станислава Рубина. Как же, как же, помню старину Стаха. У отца моего учился, только толку из него немного вышло — соображает он не шибко быстро. Вот и сейчас... Угрожает, обещает мстить за убийство учителя, ну то бишь Исидора. Уже весь город знает, что я невиновен, а до Рубина еще не дошло...

Решив подождать, пока эта неочевидная мысль все же протиснется в тугой мозг горе-мстителя, я отправился на рандеву с Андреем Стаматиным в его злачное заведение. День выдался трудный, надо бы расслабиться и «твириновки» глотнуть, что ли?

ЧИТАЯ ДНЕВНИК: перед смертью отец долго работал над тем, чтобы спасти удурга. Что такое *удург*? Понятия не имею. Возможно — это собирательное название жителей города, возможно — какой-то конкретный человек или явление, я не знаю. Но, приняв наследство, я, тем самым, взял на себя обязательство продолжить труды отца. Единственный намек — тавро с неясным значением.

Во сне мне привиделся Бос Турох. Он все мычал и мычал, а я судорожно пытался вспомнить, что же означает таинственное тавро. Знаете, как это бывает во сне? Потом бык ушел, и я провалился в глубокий сон без сновидений...

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

В котором Гаруспик с риском для жизни раскрывает загадки первоначальной грамоты степняков.

СОВЕТ ДНЯ: будьте предельно осторожны в зараженном доме, где прячется мясник. Очень велик шанс заражения.

Когда на горизонте забрезжил рассвет, я уже был на ногах, а в ящике поджидало письмо от Большого Влада. Ольгимский будто учуял, что меня интересует смысл знака, и пригласил к себе на аудиенцию, пообещав рассказать нечто очень важное. Стоит ли говорить, что я поспешил на встречу, не успев даже позавтракать?

Как всегда, в идее Влада не было ни грамма альтруизма. Просто недавно из Термитника — гигантского общежития на окраине города, которое он запер в свете угрозы эпидемии, сумело-таки улизнуть несколько мясников. Учитывая, что беглецы могут быть источниками заразы, Влад во что бы то ни стало стремится поймать их и вернуть обратно. Меня же в этом вопросе может заинтересовать тот факт, что мясники гораздо теснее знакомы с местными обрядами и символикой. Суть сделки такова: Влад подсказывает, как выйти на след сбежавших, а нахожу их и «сдаю» Ольгимскому, предварительно расспросив о значении тавро. Что ж, боос Влад, по рукам!

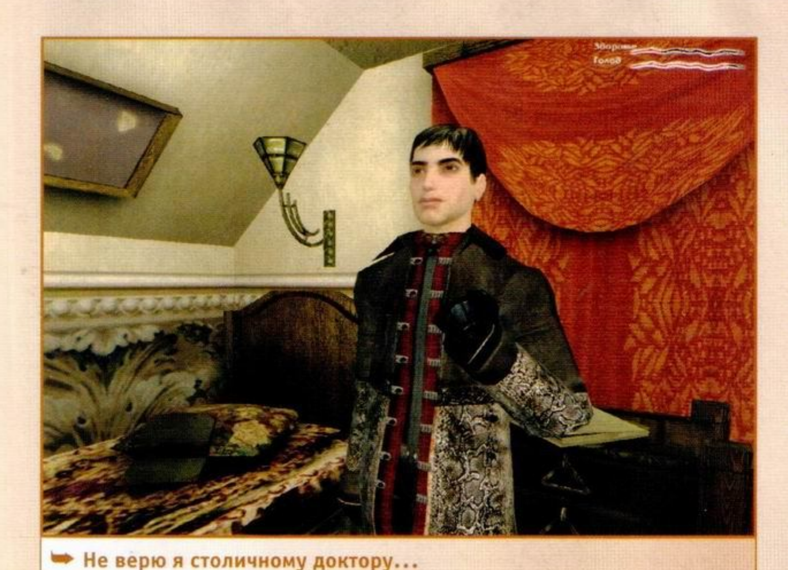
Подсказка, впрочем, достаточно очевидна. Повелось так, что неугодные Ольгимскому обитатели Термитника по традиции укрывались у Оспины. Это было удобно всем: и мясникам, которые находили приют, и Оспине, дарящей заботу страждущим, и самому Владу — он всегда знал, где их искать. После недолгих расспросов и обещания не выдавать беглецов, доверчивая девушка указывает нужный дом.

Ольгимский как в воду глядел — дом действительно оказался заражен. Мясник же не сказал, в общем-то, ничего определенного, только широко развел руками и насупил брови, силясь передать всю меру величия явления, изображаемого этим тавро. И еще добавил, что старейшина Оюн — нынешний глава Уклада, наверняка знает больше.

Но особенно в этот день меня поразила беседа с Владом, когда я вернулся поведать о проделанной работе и заодно поинтересоваться, где же найти вышеупомянутого Оюна... Влад повел себя очень странно. *Оюн? Какой Оюн? Зачем Оюн? Оюн не может, Оюн занят, Оюна вообще нет в городе!* Чего это он так разволновался, спрашивается? Каплю за каплей выдавливая информацию, мне довелось услышать еще пару странных фраз. Во-первых, что именно Старейшина *точно* знает, кто убил моего отца (ага — думаю я — то есть, его таки убили). Во-вторых — что смерть Исидора была более чем на руку Оюну. И, наконец, в-третьих — по мнению Ольгимского, мне и самому следовало бы держаться от него подальше, потому как мало ли что... Интересный тип, этот Старейшина. Теперь с ним точно надо будет встретиться.

Остаток дня я посвятил Ноткину. Началось с того, что Капелла вновь поразила меня иррациональным чутьем. Какое-то чувство подсказало девочке, что парень попал в беду. Действительно, я встретил у порога Замка двоедушников пару вооруженных бандитов и, недолго думая, отправил их к праотцам.

Кроме того, бригада Ноткина затеяла сомнительное мероприятие — составить карту зараженных районов города. Нужно им для этого всего ничего — десять твириновых экстрактов для поднятия иммунитета. Ладно, не вопрос. Сбегав к себе в лабораторию, я быстренько перепустил на вытяжку десять стеблей «белой плети». Хоть и толку от нее никакого, зато и здоровью не вредит. А то еще потравятся...



Не верю я столичному доктору...

И уж совсем напоследок, я навестил Бакалавра, прирезав по пути одного смертельно больного горожанина, и поделился с ученым заразными тканями. Пусть исследует!

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

К концу которого Гаруспик сможет обрести друга и обнаружить полуживого врага.

СОВЕТ ДНЯ: перед тем как отправляться к опальному доктору Рубину, оставьте дома все оружие и прочие ценные вещи. Кроме того, постарайтесь озаботиться защитной одеждой — это действительно важно.

В тот день мне не удалось уйти от встречи с доктором Рубиным, чему немало поспособствовал Данил Данковский. Впрочем, обо всем по порядку.

Бакалавр не унимался в своих поисках — не то источника заразы, не то панацеи, не то черта-дьявола. Похоже, у него вошло в привычку по ночам строчить мне километровые письма, чтобы, проснувшись, я находил в почтовом ящике очередное послание. Вот и сейчас, как только я продрал глаза, как уже был приглашен на очередную встречу с Данковским. Теперь ему приспичило организовать мне знакомство с доктором Рубиным. И ведь опять все, не как у людей. Он-де пообещал Рубину не выдавать его убежище, но зато с легкостью указывает на человека, у которого это можно узнать. Лара Равель.

У дома Лары одна особенность — он битком набит слугами, которые весьма щепетильно относятся к репутации визитеров. Благо, моя слава безумного Потрошителя в значительной мере поугасла, так что даже не пришлось применять силу.

К Рубину пока не хотелось... Сначала я зашел к Ноткину за свежей картой зон заражения и добыл для него четыре заступа мародеров, потом навестил Спичку и пристрелил пару бандитов, охранявших тайник с оружием. Даже на Стаматина с его травами нашлось немного времени...

Наконец, устав оттягивать неизбежную встречу, я оставил дома ненужные вещи, потуже затянул защитный костюм, поправил сапоги и зашагал в сторону заводских кварталов, к Логову Браги.

Беседа вышла весьма содержательной. Благо Рубин наконец-то удосужился ознакомиться с последними сводками новостей и запоздало уверовал в мою невиновность. Я без труда простил доктора, тем более что он сообщил массу поистине ценных вещей. К примеру, что острый предмет, убивший Исидора, был направлен рукой знающего линии. Не обычного человека, не мясника, не Червя. Так он заключил, исследовав тело, и я не вижу причин не верить. Далее, я узнал правду о Симоне. Это Рубин похитил его тело для исследования, полностью перепустив на вакцину кровь древнего Каина. И именно за это, а отнюдь не по наущению полоумной Сабуровой, на меня объявили охоту.

Покидая Логово Браги, я настолько углубился в размышления, что не заметил, как за спиной возник силуэт ополченца. Тупой удар застал меня врасплох. Картинка перед глазами дрогнула, поплыла куда-то вбок и погасла...

ДЕНЬ ПЯТЫЙ

В который у Гаруспика появится шанс ухватить руками неуловимую госпожу Песчаную Язву.

СОВЕТ ДНЯ: проверенный факт — в этот день действительно можно не заразиться, хотя и сложно. Главное — действовать очень быстро.

Очнувшись, я не сразу понял, что произошло. Мысли путались, перед глазами дрожали золотистые искорки... Да... В памяти возникла сначала Лара, потом Стах... Вспыхнула и погасла фраза — «Ни один мясник так не ударит». А дальше... Пустота, удар. Да, удар. Затылок... А-черт, какая обширная гематома! Сырой пол, стены, решетка. Я в тюрьме. В тюрьме, пропитанной заразой...

Сквозь тело как будто прошел разряд тока. Мысли еще не пришли в порядок, но тело «включилось» само, как тогда, на станции... Кажется, под дверью был труп. Пистолет, охранник, грохот выстрела... Второй стражник вбежал в камеру и уперся прямо в наставленный на него ствол. Курок щелкнул во второй раз, грохотнуло. Кажется, все. Украдкой выбравшись из камеры, я осторожно прошел по коридору и вышел на улицу, а перед тем — не удержался и вколол нескольким больным дозу морфия. Да, я могу убивать, но я не могу пройти мимо страждущего: такова судьба знахаря-целителя. А в голове по-прежнему гудело, как от прокисшего твирина...

Что там у нас в почте? Бакалавр, конечно. Вот говорлив, ученый... При встрече он дал понять, что интересуется, ни много ни мало, живым сердцем заболевшего степняка — мясника или танцовщицы. Ну и запросы у тебя, доктор. Но если это поможет хоть на шаг приблизиться к секрету панацеи, другого выбора нет. К кому идти, когда нужны мясники? К Оспине, конечно. По указанному ею адресу, если можно назвать адресом лачугу в глубокой степи, творилось нечто странное. Кажется, беглые мясники окончательно сбрендили, и собираются прямо здесь принести кровавую жертву, раскрыв линии Травяной Невесты. Жертву-то я понимаю, но кто дал право на таинство раскрытия линий тому, кто их не знает? Без колебаний я взвел курок и спокойно пристрелил мясников, вырезал сердце и принес его, еще горячее, Бакалавру. Вы бы видели его лицо! Неженка... Хоть и ученый, но медицину по книгам изучал, сразу видно. Внутри органа еще сохранилась живая культура Песчаной Чумы. Надеюсь, это поможет.

Уважив Бакалавра, я зашел и к Младшему Владу. У того свои беды — обвалилось дно колодца, который он за каким-то шабнаком рыл у себя в коморке. Теперь рабочие наотрез отказываются туда лезть. А провал-то, между прочим, открыл проход в какие-то подземные коммуникации, и младшего Ольгимского сжигает любопытство. Что ж, оно будет стоить ему семи тысяч. Я решил спуститься...

Будь на моем месте слабак вроде Данковского, он бы с визгом бежал от того, что открылось мне под землей. Длинные тоннели, похожие, скорее, на кровеносные сосуды, пронизывали земную твердь. Тусклые отсветы факелов падали на кроваво-красные стены — липкие и почти горячие. В конце тоннеля, неподалеку от выхода, встретился Крысиный Пророк — нет, пора перестать удивляться чему бы то ни было. Плюнув на все, я вскарабкался по неровной стене, откинул крышку люка и оказался во дворе Театра Масок. И отправился спать, забрав обещанное вознаграждение.

ДЕНЬ ШЕСТОЙ

К концу которого Гаруспик узнает, какую важную роль могут играть в нашей жизни мифические существа.

СОВЕТ ДНЯ: проходя мимо аптек, запасайтесь желтыми таблетками.

Вчерашние надежды Данковского не оправдались. Изучив под микроскопом ткани зараженного степняка, он пришел к неутешительному выводу. Они болеют (ну надо же!). Антитела людей и степняков убивают инфекцию, но их мало, чтобы обогнать лавинное развитие болезни. Теперь его посетила свежая идея — проверить на антитела кровь быка...

Где ж ты был раньше, ученый?! Еще пару дней назад это не составило бы проблемы, но сейчас всех быков уже забили — в городе голод. Ну что ж, поищу...

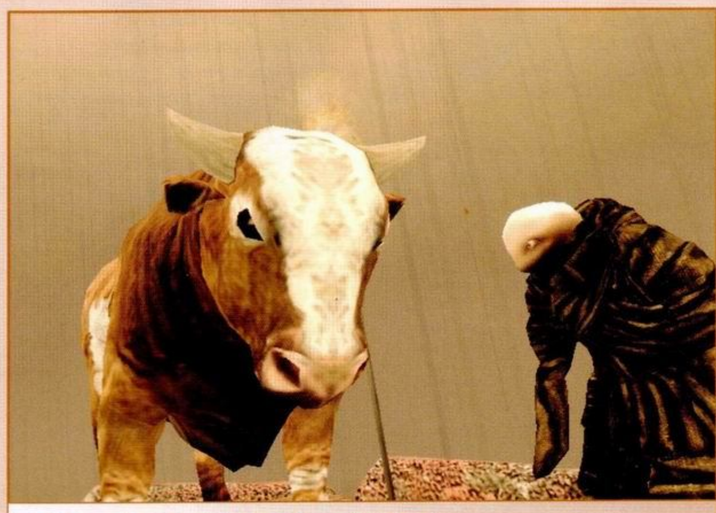
Вскоре после традиционной беседы с Бакалавром я получил еще одну записку — от Клары. Интересная, кстати, девица — строит из себя святую, и, если верить слухам, умеет исцелять без таблетки и скальпеля... Ну, в это я не поверю, пока не увижу сам, но какое-то чутье у нее определенно есть. Она уже знает, что мне нужен бык.

Найдя Клару в сторожке Ласки, я был поражен. Да, мне прекрасно известна легенда про Бос Туроха, но, спрашивается, откуда знает ее та, что не ведает линий? Или все же ведает? Как бы там ни было, я решил последовать совету и отправиться к Тае, дочери покойного коменданта Тычика. Не пойму, что заставило мясников преклоняться перед ней, исполняя любой каприз пятилетней девочки, волею судьбы оказавшейся у власти?

Раздумывая над новой загадкой, я и не заметил, как ноги сами привели меня на верхний этаж короткого корпуса Термитника. Не прошло и получаса, а я уже стою перед Таей... Нет, ей бы я власть не доверил. В обмен на кровь быка она просит... пятьдесят «аскорбинок» для своих подданных. Дура! Мои твириновые экстракты стократ сильнее А-таблеток, да и вредят здоровью они гораздо меньше. На худой конец, есть современные фармакологические препараты. Но нет, подавай ей именно «аскорбинки»! Ладно, будь по-твоему.

Принеся мешок желтых пилюль, я был вознагражден информацией. На ритуальном Кургане Раги несколько степняков собираются вернуть быка земле, но почему-то не удосужились заполучить в компанию кого-нибудь знающего линии. Интересно, а что они без меня собирались-то делать? Порубить тушу топорами и назвать это все ритуалом? Раскрыв быка по всем правилам хорошего тона, я напоил Мать Бодхо бычьей кровью, забрав самую малость для нужд Данковского.





Раскрой нам этого быка, сын Исидора!



В доме повсюду можно было встретить следы того, что заговор поджигателей раскрыт. А не поджигай!

Пока Бакалавр радуется новой игрушке, я решил посетить Каиных, тем более что Виктор сам решительно зазывал в гости. Оно и понятно. Совесть, доселе дремавшая в закоулках души доктора Рубина, наконец-то проснулась и побудила признаться, что именно он перевел тело долгожителя Симона на свои препараты.

Впрочем, визит в Горны не произвел на меня благоприятного впечатления. В голосе Виктора я почувствовал знакомый холод, да и Мария оказалась не слишком приветлива. Похоже, я понадобился им только в качестве курьера — сбегать в склеп, забрать оттуда дневник, пристрелить пару осквернителей могил и получить небольшую сумму на карманные расходы. Интересно, Мария и правда полагает, что я настолько невежественен, чтобы не обратить внимания на три разных почерка в дневнике, равно как и на то, что записи напоминают скорее не дневник, а переписку? Подумаешь, общаются Каины со своими усопшими, чего темнить-то, тем более так глупо?

Напоследок я откликнулся на настойчивый призыв Анны Ангел и посетил Вербы, снова столкнулся нос к носу с Самозванкой и навестил Крысиного Пророка. Все, хватит с меня на сегодня...

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

Для Гаруспика фатальный, сиречь поворотный и судьбоносный.

СОВЕТ ДНЯ: наберитесь терпения, в этот день предстоит долгое и упорное преследование неуловимого Инквизитора.

Сегодня в город приехал Инквизитор — дело принимает серьезный оборот. Решений приходится ждать самых что ни на есть радикальных.

Утренняя почта от Данковского также не порадовала. Кровь быка — это, конечно, замечательно само по себе, но абсолютно бестолково применительно к вакцине, и уж тем более — к панацее. Антитела быка справляются с заразой, но, уничтожая возбудителя, они тут же погибают сами. Возможно, проблему бы решил синтез крови быка и человека, но искусственным путем он невозможен, что и засвидетельствовал Бакалавр в своем послании. Через пару часов ему предстоит предстать перед Инквизитором. Возможно, это будет последнее, что ему доведется увидеть в жизни. Наконец, определить источник заражения Данковскому тоже не посчастливилось, что, впрочем, уже и не важно. Когда заражен весь город, какая уже разница, откуда пошла инфекция?

Покинув Омут, я поспешил в Собор, чтобы первым нанести визит Инквизиции. Однако столичного гостя там не оказалось, он занят расследованием обстоятельств, при которых был закрыт Термитник. Решив не терять времени даром, я пустился следом за ним, направившись прямиком к Тае Тычик в Долгий Корпус. Не оказалось Инквизитора и там, но рассказов Таи хватило, чтобы я всерьез забеспокоился. Инквизитор — это не он, а она. Женщина, наделенная правом обрекать на смерть — что может быть хуже?

Покинув встревоженную Таю, я последовал за инквизиторшей в тюремное отделение городской Управы, затем в домик горбатого ростовщика, потом к Виктору Каину. Я отставал от нее ровно на шаг — неуловимая Аглая успевала посетить место очередного преступления, провести мгновенное расследование, наказать виновных и принять решение, пока я успевал добраться от одного пункта до другого. По ходу этой погони я заочно начал проникаться к ней уважением — видать, она хорошо знает свою работу. Итогом ее трудов за день стали открытые двери Термитника, расследование злоупотреблений в городской тюрьме, куда без суда и следствия свозили неугодных, обрекая их на верную смерть от заразы, а также раскрытый заговор поджигателей... Совершив «круг почета», инквизиторша вернулась в Собор, где я, наконец-то, настиг ее.

Все оказалось не так страшно, как уверял Виктор Каин. Когда он доверительно сообщил, что инквизиторша, вообще-то, была приговорена Властями к смерти, а задание по спасению города — ее единственный шанс реабилитироваться, я почувствовал холодок в области затылка. Не дай бог, чтобы в моем стремлении изобрести панацею она увидела угрозу своей миссии, а во мне — опасного конкурента, подумал я, входя в Собор. Но, повторяю, мои опасения не оправдались.

Аглая сразу произвела впечатление человека волевого, самоотверженного и мыслящего. Вместо фанатичной садистки, какой я ее поначалу вообразил, передо мной предстала удивительно проницательная женщина, отнюдь не склонная «рубить сплеча». Беседа потекла совсем не так, как я планировал, и, кажется, совсем не так, как планировала она. Поговорив про панацею, мы незаметно ушли в какой-то мракобесный спор (Данковский, видимо, назвал бы его *экзистенциальным*). Не скажу, чтобы ее позиция меня шокировала, но призадуматься заставила... Дескать, все мы орудия в руках Властей. Одна пешка уже отыграла (видимо, речь о Бакалавре, не сумевшем справиться с болезнью), другая близка к тому (а это уже обо мне). Затем в игру вступили ферзи. Один из них — явно она, а другой, который прибудет разрушать и жечь, вступит в игру на днях. Интересно, а это о ком?

Когда речь зашла о гибриде быка и человека, Аглая просто огорошила меня осведомленностью. Выглядит так, будто она жила здесь с детства, не будучи чуждой Укладу. *Кровь человека-быка? Какая проблема?! Обратись к Старейшине Оюну в Бойнях, он поможет*. Ну, хорошо, пусть так, но она-то откуда это знает?

Сильное впечатление, которое произвела инквизиторша, не покидало меня всю дорогу на Бойни. В ушах постоянно звучал ее голос. Раз за разом грохотали не звуком, но смыслом отдельные фразы. Иногда к ним примешивались слова Мишки — *«А из тебя — хе-хе — тоже набивка лезет...»*. Бред какой-то. Может, я схожу с ума, или подцепил-таки песчанку?

Испросив разрешения Таи, я спустился в Бойни, пройдя в темный тоннель между корпусами Термитника. Внутри было легко заблудиться и, признаюсь, я долго блуждал, пока не запомнил для себя пару ориентиров. Надо сразу сворачивать налево, и, если по пути встретятся два загона с быками, значит, я на верном пути.

Вот он какой — Старейшина Оюн... Кряжистый, массивный, сам немного похожий на быка. Эти руки, наверное, могут легко порвать подкову. Но, странно, он не был похож на знатока линий — из под железной маски серьезной решительности смотрели не проницательные глаза знахаря, а робкие, детские и кажется немного испуганные, бегающие глазки. Чудной он, это глава Уклада... Но вернемся к делам.

Говорят, что недавно Оюн раскрыл последнего аврокса, Высшего Быка... Он и не отрицает — да, раскрыл. Действительно, кому, как не Служителю, раскрывать быка? А можно ли получить хоть каплю его крови? Да вот, пожалуйста.

Мне не верилось, что склянка, которую я держал в руках, хранит кровь — готовый материал для панацеи. Не верилось, пока я шел с ней по чумному городу, не верилось, когда смешивал кровь с твириновым экстрактом, не верилось даже тогда, когда я уже спешил с бутылью к Аглае Лилич. И только когда я отправился в Театр, испытал на себе заражение и исцелился, осознание свершившегося чуда начала проникать в мой мозг. Я создал **панацею**.

Вскоре город будет спасен. Твирью полнится степь, а второй компонент лекарства уже известен. Надо лишь раздобыть еще этой дивной крови, и чудо произойдет. Но все-таки, что же это за удург, которого мне надлежит спасти во исполнение воли Исидора, и что за кровавая жертва, которую я, согласно преданиям, принесу?


Мать Бодхо греет корни, жила Бодхо их кормит...


Огнеметчики уничтожают и больных, и трупы, и крыс.

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ

В котором Гаруспик узнает, кем может оказаться Тот, кто был обозначен секретным знаком.

СОВЕТ ДНЯ: приготовьтесь узнать шокирующую новость.

Аглая не соврала — Данковский действительно выбывает из игры. Хоть его опасения по поводу Инквизиторши не оправдались, и он ушел от нее целым и невредимым, но его миссия и вправду окончена. Отчаявшись найти лекарство, Бакалавр ушел в глубокую депрессию и примкнул к так называемым «утопистам». Это малочисленное, но влиятельное общество, возглавляемое Каиными, поставило себе целью любой ценой сберечь гениальное творение рук человеческих — Многогранник. Не знаю, что за этим стоит, но одно ясно — на помощь Данковского можно больше не рассчитывать. Оставив его предаваться утопическому декадансу, я отправился в Собор.

Инквизиторша, кажется, была искренне рада визиту, и вновь нашла, чем удивить не привыкшего удивляться Гаруспика. А ведь действительно — кровь, которую мне передал Оюн, была еще теплой, хотя жертвоприношение произошло несколько дней назад. В таком случае, откуда она? И было ли само жертвоприношение? Загадка.

Поспешив за разъяснениями к Старейшине, я к великой досаде обнаружил, что Бойни заперты. Что ж, Тая в своем праве, но мне **нужно** попасть к Оюну. И как назло, девочка снова капризничает. Недавно у нее побывала Самозванка Клара и рассказала сказку про хрустальный цветок. Дойдя почти до конца, она неожиданно покинула маленькую Таю, так и не поведав, чем же закончилась сказка. Помнится, Бакалавр называл это *фрустрацией*. Теперь девочка хнычет и ни о чем не хочет знать, пока не услышит окончание сказки. Нда, работенка... Приходится искать Клару.

Посетив сначала Капеллу, потом Ноткина, я наконец-то вышел на след Самозванки — она ошивается в вагончике Мишки. Мишка тоже в слезах — злая Клара жестоко задела самое больное ее место и придумала сказку про покойных родителей. Дескать, живы они и здоровы. Ну как можно так шутить?

Благо Клара сама уязвима к провокациям. Стоило мне рассказать, что мальчишки обсмеивают ее сказку, как она вскипятилась и сгоряча выдала мне концовку, которую я и поведал Тае спустя несколько минут. Путь в Бойни был открыт, и я вновь поспешил на встречу с Оюном.

Старейшина задел меня за живое, попросту отказавшись говорить. Дескать, не видит он перед собой достойного наследника Бураха, да и во владение наследством вступил я не полностью. Как это прикажете понимать? А так, что Оспина, выходит, обманула меня, передав не все вещи и знаки. Допрос с пристрастием быстро открыл истину, хитрая баба призналась, что действительно утаила от меня важный символ. Якобы она желала уберечь меня от некоей напасти... Сам справлюсь. Взвесив в руке увесистую костомаху, я зашагал обратно в Бойни, теперь уже — во всеоружии.

Аргумент оказался убедителен, и я получил долгожданный ответ. Лучше бы, пожалуй, не получал, потому как услышанное напрочь отказывалось укладываться в мозгу. Под городом протянулись длинные тоннели — я сам видел их, когда спускался в колодец Младшего Влада. Но слыханное ли дело — оказывается, они уходят далеко вглубь и наполнены... кровью. Да-да, кровью древних жертвенных быков-авроксов, тысячелетиями сливавшейся под землю. Получается, что весь город стоит, по сути, на крови — вот почему здесь такие мелкие реки, а местные традиции строго-настрого запрещают копать колодцы. Тысячи капилляров пронизывают землю, а по ним течет живая кровь высших. Причем действительно живая, жидкая и горячая. Как такое может быть?

Закончив рассказ, Оюн, тем не менее, отказался дать еще крови для вакцины. Дескать, нос не дорос. Только пройдя серию испытаний, человек может быть допущен к сущностям высшего порядка. С ним не поспоришь, тем более что законы я знаю. Так что пока придется отступить. Сообщив Аглае страшную новость, я занялся другими делами. Ведь впереди была еще масса хлопот — навестить Капеллу, откликнуться на приглашение Георгия Каина и постараться облегчить судьбу Влада Ольгимского, попавшего в руки мясников, еще недавно запертых в Термитнике по его приказу. Или приказ был не его, а Большой Влад лишь покрывал кого-то, кто был ему дорог?

Так прошел остаток дня. Трудного дня, в течение которого я начал понимать, что три Семьи уже, фактически, ничего не решают. Кроме того, я понял, что имел в виду отец, когда призывал спасти удурга — «существо, вместившее в себя мир». Определенно, речь шла о самом городе. Живом городе, черпающем жизнь подземных кровавых рек. Но тогда что за жертва, соразмерная целому городу, которую мне суждено принести? От таких мыслей становилось не по себе.

ДЕНЬ ДЕВЯТЫЙ

Из которого следует, что Гаруспику предстоит схватка за Уклад и за землю предков.

СОВЕТ ДНЯ: запасайтесь кофе и медикаментами.

Свершилось то, чего все так долго опасались. Отдан приказ об уничтожении города. В игру вступает второй ферзь — полководец Александр Блок. Агонизирующий город проснулся в окружении тяжелой артиллерии — увы, в самом прямом смысле этого слова, а придурковатых ополченцев сменили на посту стрелки и огнеметчики. Армия. По первому слову командующего раздастся залп, откроются краны, и цистерны выплеснут на улицы тысячи тонн горючего. Равновесие повисло на волоске — один неверный шаг, и город превратится в груду пепла.

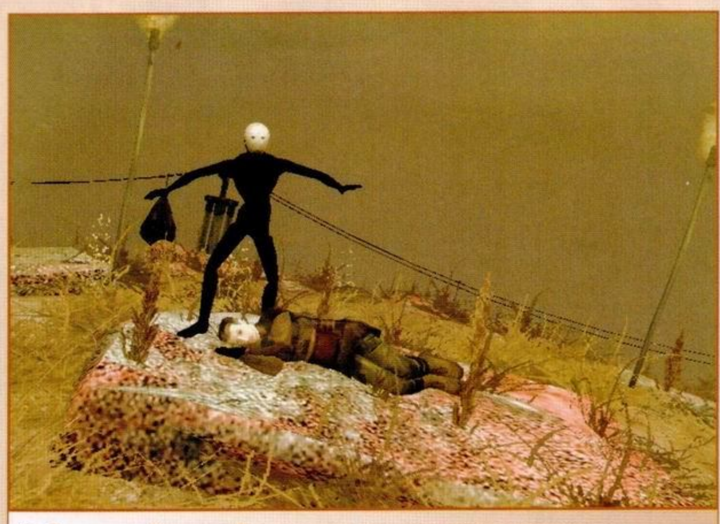
Но пока что надежда есть. Власти поступили странно, отправив в город Инквизитора и Полководца — двух носителей исключительных полномочий. Армия не начнет обстрел без согласия Инквизитора, но и не повинуется ему. Пат. Как в шахматах.

В дополнение к обычной порции утренней почте я получил неожиданное письмо от Клары. Она тоже определилась с выбором, и этот выбор — чудо, которое она совершит на глазах у изумленной публики. Что за чудо? А шабнак-адыр ее знает... Но, опираясь на отверженных — бандитов, убийц и предателей, она действительно собирается совершить нечто колоссальное. *«Они выживут, чтобы умереть, и умрут, чтобы обрести жизнь вечную»*, — кажется, так она сказала. Ладно, чудеса чудесами, а у меня пока есть дела поважнее.

Если Оюн хочет устроить мне испытание, я готов. С этой мыслью я и направился в Бойни по знакомой тропинке мимо коров. Задание Старейшины явно было обусловлено последними событиями — кажется, он стремится и меня испытать, и себе пользу принести. Итак, недавно в Бойнях побывал Бакалавр, после чего со склада пропало несколько пробирок высшей крови. Надобно провести расследование, причем обязательно находясь под действием специального отвара Старейшины. Стоило мне выпить отвар, как я почувствовал сильную усталость... Превозмогая ее, я поплелся к выходу, а силы все убывали. Тут-то и пригодились кофейные зерна...

Пройдя неблизкий путь, я, к своему удивлению, не застал Данковского дома. Ева туманно отмахнулась, что он с утра ушел куда-то в сторону Многогранника, и ничего более определенного не сказала. Ладно, пусть будет Многогранник. У его подножия торчал песиголовец — одного такого я зарезал, помнится, в первый же день пребывания в городе. Стоило пригрозить ему, как





Во сне на Кургане Раги ко мне явились духи умерших.



Даже в заточении пожилой купец сохраняет достоинство.

паршивец признался, что Бакалавр сейчас пребывает в плену у таких же песиголовцев, в наказание за какую-то аферу... Зная Данковского, я ничуть не удивился, и поспешил на выручку. Наглые сорванцы запросили за жизнь ученого тридцать обойм к чему-то там, я не разбирался... Просто молча прикончил обоих мучителей, чтоб другим неповадно было.

Вытащив бедолагу из-за решетки, я немедля перешел к делу — мол, куда кровь подевал, ученая морда? Нет, не брал он кровь, по глазам вижу. А в Термитнике был, и успел заметить, как несколько мясников и червей украдкой выбрались из Боен, пряча что-то за пазухой и постоянно озираясь. Будь потвоему, Бакалавр, поверю. Хорошо бы еще, чтоб в это поверил Старейшина.

Но того долго убежать не пришлось, потому как пропажа ценной субстанции прекрасно совпала с побегом нескольких мясников, а я, фактически, просто подтвердил информацию.

Пусть теперь Оюн наводит порядок в Укладе и усмиряет распустившихся подчиненных. Нанеся визит вежливости Инквизитору и законопослушно посетив Генерала, я решил посвятить остаток дня борьбе с преступностью, чтобы в очередной раз поправить грустное финансовое положение.

ДЕНЬ ДЕСЯТЫЙ

Из которого следует, что Гаруспик поставлен перед выбором, от правильности которого зависит его победа.

СОВЕТ ДНЯ: помимо основной задачи дня, в этот день очень важны дополнительные ветки сюжета. От них зависит, в частности, сколько высшей крови удастся собрать для производства панацеи. И еще: запаситесь бинтами.

Я уже перестал удивляться, читая послания Данковского. Они уже даже перестали раздражать, это стало чем-то вроде утреннего кофе или даже восхода солнца. В этот раз Бакалавр поведал, что раскрыл тайну «удурга», коего мне надлежит спасти. Да что он о себе возомнил, жалкий ученый? Он услышал это слово пару дней назад, а уже рвется болтать о том, в чем не смыслит. Да и к тому же темнит постоянно. Дескать, сначала навести своего Старейшину, спроси, где раньше располагались бойни, а уж потом... Может быть... Тьфу!

Если бы мне не надо было к Оюну по своим делам — клянусь, не пошел бы. А так все равно пришлось отправляться в Бойни, предварительно нанеся дежурный визит Аглае Лилич.

Старейшина сразу перешел к делу, доверив еще одно задание — догнать и убить всех мясников-предателей. Узнать, где скрываются беглецы, помогут духи мертвых на Кургане Раги. Чтобы заставить их откликнулись на призыв, мне пришлось не есть все время похода. Я поднялся на холм, и, шатаясь от голода, сел медитировать в окружении факелов. Потом раздались голоса, прокатившись этом по дремлющей степи, все вокруг поплыло и закружилось в хороводе. Я потерял сознание.

Сколько я пролежал на камне — не знаю. Первым напомнило о себе чувство голода, но есть было по-прежнему нельзя. Очнувшись, я уже точно знал, где прячутся святотатцы. Выследив их поодиночке, я напоил Мать Бодхо кровью, а затем поспешил к Оюну, задержавшись только раз, чтобы принести Мишке сбежавшую куклу (она лежала далеко от того места, куда указала девочка, но я без труда нашел ее по кустикам твири).

Закончив разговор с Оюном, я мигом выхватил из-за пазухи кусок мяса и принялся жадно глотать едва прожеванные куски... Представляю, что это было за зрелище... Назавтра мне предстояло последнее испытание, но сомнений мне не было — его я пройду. Это так. Это должно быть так.

Наевшись, я зашел к Тае Тычик и встретил в ее апартаментах пленного Ольгимского. Он выглядел отрешенно, как будто уже совершенно не заботился о собственной судьбе. Переговорив с ним, а потом обсудив услышанное с Таей, я не поверил своим ушам, но впоследствии пришлось поверить глазам. Прямо в центре города лежал бык. Высший бык аврокс, насаженный на торчащий из земли кол. Рядом оживались четверо червей, размышляющих, видимо, что делать с этим чудом природы.

По единодушному мнению червей, только дети способны дать трезвый ответ. Я зашел к Тае, потом — к Ноткину. Дольше всех я набегался в поисках Ласки, но в итоге вернулся и пересказал их мнение червям. Быка надо непременно спасти и вылечить.

Получив от каждого по пробирке высшей крови, я ненадолго заскочил к Бакалавру, чтобы послушать, наконец-то, его версию об удурге. То, что сказал ученый, казалось полным бредом. Если ему верить, то Каины нашли способ воскресить Симона, и поместить его святую душу внутрь Многогранника. Став новым телом святого Каина, Многогранник вмещает в себя мир — мир детей, обитающих там. Но может ли человек, пусть даже и святой, быть *удургом*? Надо бы спросить у Хозяек — Капеллы и Катерины. Но мнения женщин разошлись... А врать, как известно, Хозяйки не могут. Надеюсь, окончательный ответ принесет завтрашний день, когда наступит час последнего испытания.

ДЕНЬ ОДИННАДЦАТЫЙ

В котором Гаруспик попадает в капкан, ибо его дилемма соединяет две взаимоисключающие истины.

СОВЕТ ДНЯ: все быки смертны, и голова — их уязвимое место.

Перед испытанием я решил, как всегда, проведать Капеллу, Аглаю и Данковского. Сейчас уже понятно, что, поступи я иначе, Многогранник так бы и остался в моих глазах аляповатой и загадочной конструкцией. Но — обо всем по порядку.

Капелла, которая все больше вживалась в роль будущей Хозяйки, всерьез задумалась о будущем города. Оно видится ей радужным и светлым, если власть перейдет в руки детей. Тех детей, которых она опекает сейчас. Единственное, что мешает свершению грандиозного плана — застарелые распри между песиголовцами (бандой Хана, ну или же — Каспара Каина), оккупировавшими Многогранник, и шайкой двудушников Ноткина. Решение нашлось — простое и древнее, как мир. Политический брак. Капелла предлагает Хану перемирие, а ровно через десять лет — руку и сердце, чтобы благословенный союз раз и навсегда положил конец вражде. А в качестве «посла мира» надлежит выступить мне, хирургу и, не побоюсь этого слова, Потрошителю. Придя к власти, Капелла обещает мне пост главы Уклада, чтобы вдвоем править городом... Что ж, идея достаточно безумна... По рукам!

Известно, Бакалавр в последнее время стал частым гостем в Многограннике, поэтому я зашел к нему, вытряс из ученого ключевое слово, пароль, и отправился в Многогранник. Из всего путешествия мне запомнилась только высоченная лестница и головокружение — только стоя на вершине Многогранника, понимаешь, насколько он огромен.

Диалог с Ханом прошел без эксцессов. Рассудительный парень быстро согласился на перемирие, о чем я с облегчением и сообщил Капелле.

Оттягивая срок окончательного испытания, я проведал Инквизитора, и, как оказалось, не зря. Аглая вслух озвучила то, что давно крутилось у меня где-то на задворках подсознания, но никак не решалось выйти наружу. *Все сходится к тому, что именно Старейшина Оюн — истинный убийца Исидора Бураха.* Если так, то следует соблюдать крайнюю осторожность. Возможно, он захочет разделаться со мной. Кстати, на это намекал в свое время боос Влад.

А вот еще одно письмо — от Клары. В ту же степь. Чуткая девушка

предупреждает о смертельной опасности и спешит увидеться...

Клара была последней, к кому я зашел в тот день, если не считать Старейшины Боен. Признаюсь, я понял далеко не все, что говорила Самозванка, но складывалось отчетливое впечатление, что она искренне хочет помочь, и даже вытащить с того света, если в этом возникнет необходимость. Что ж, спасибо, теперь я действительно был готов.

Придя в Бойни, я с недоверием взглянул на Старейшину, а тот, как ни в чем не бывало, сообщил мне условия нового испытания. Надо спуститься в бездну Суок, положить тело вдоль ее линий, пройти во тьме и вернуться обратно...

Я вышел из обиталища старейшины. Прямо передо мной — там, где раньше была груда камней, зиял глубокий колодец. Я подошел к краю, глянул вниз, и тут на меня накатила чернота, а перед глазами поплыли образы... *Вот я лечу вниз... Долго лечу, падаю и разбиваюсь о скалы, и кровь моя смешивается с кровью древних быков-авроксов... Встаю... Бреду по коридору, освещенному тусклыми факелами, пока не встречаю Исполнителей в птичьих масках, сгрудившихся над телом... Это мое тело. Рядом стоит Клара — она пришла выручить меня, отдав взамен душу кого-то из своих приближенных. Взамен моей... Вот я продолжаю путь тропой мертвых, делаю круг и возвращаюсь... А исполнители снова вопрошают — готов ли я? Готов ли?..*

Тьфу! Я отогнал дурацкое наваждение, отшатнулся от колодца и кинулся обратно к Оюну. Вбежал, и заорал с порога: «*Признавайся, бычара, это ты убил моего отца?!*». Как известно, Старейшина, каким бы он ни был, не может лгать. — *Да,* — только и ответил Оюн. Так что же ты, скот рогатый, мозги мне пудрил-то? Зачем рассказывал сказки про рог Боса Нудра, быка мощного, красного, с крепкой костью, с копытом, чьи линии слеплены песней Суок?.. — *Да,* — повторил Старейшина, — *я не солгал: именно это оружие было у меня в руках, когда я прикончил Исидора Бураха, знавшего линии...*

Тут по телу Оюна прошла волна, оно вздрогнуло и пошатнулось, а через секунду передо мной стояло существо с корпусом человека и головой быка. Взревев, оно ринулось в атаку...

Битва была долгой. Я отступал по кругу, стараясь не подвернуться ни под мощные рога, ни под стальные кулаки монстра. В ярости я бил его по бычьей морде, бил, бил, а он только мычал и снова бросался в атаку. Наконец все было кончено. Изувеченное тело Старейшины грузно повалилось на пол. Он не знал линий. Это так.

Слабый старейшина Боен был выгоден боосу Владу, чтобы управлять Укладом, но совершенно не устраивал Исидора. И вот, когда мой отец уже собирался поднять вопрос о смещении слабого главы на совете, Оюн явился к нему в дом и всадил бычий рог в грудь старика... Так это было. Теперь я знаю. И теперь я — единственный полноправный наследник.

У меня оставалось на сегодня последнее незавершенное дело — Высший Бык на площади. Но придя туда, то застал лишь огнеметчиков, предающих огню останки быка и Червей. Кто приказал? Кто? Данковский?

Я не мог в это поверить... Тело быка дало бы тысячи порций крови для вакцины. Теперь его нет! Остался единственный способ создать достаточно панацеи — выпустить подземную кровь. Тут я вспомнил про Многогранник. Это странное сооружение работало своего рода пробкой, препятствующей выходу подземных рек. Острый штырь его фундамента уходил глубоко в недра, где текла живая, горячая кровь древних авроксов, которой бы хватило на исцеление всего города. Стоит взорвать конструкцию, как она хлынет наружу, принося облегчение страждущим.



Тупик. Развилка. Правильного пути нет. Если мой удург — город, то для его спасения придется разрушить Многогранник, пролив реки крови, напророченные Катериной, и принеся соразмерную жертву — Симона и все население Многогранника. Если же удург — Симон, то спасти город нет никакой возможности... Власти просто не позволят ему существовать, и артиллерия за несколько часов сравняет его с землей. Возможно, прав Данковский с его «утопистами» — ведь город и так уже практически мертв, а на основе Многогранника можно построить новый город на другом берегу Горхона. Снова же, прольются реки крови — крови безнадежно больных жителей, гибнущих под снарядами артиллерии Генерала Блока. Что же касается жертвы, ею станет Аглая Лилич — ведь если город не будет спасен, она автоматически отправится на эшафот. Линии на мгновение схлестнулись и снова разошлись... Завтра я сделаю окончательный выбор. Это так.

ДЕНЬ ДВЕНАДЦАТЫЙ

В который становится окончательно ясно, зачем все это было нужно.

СОВЕТ ДНЯ: наслаждайтесь игрой.

Это утро не было похоже ни на что, виденное мною ранее. Знаете, что такое «затишье перед бурей»? Я впервые увидел это явление в полный рост...

Город был пуст. Не было ни больных, ни инфекции... Пропали даже крысы. Я один бродил по гулким улицам, и единственным звуком, нарушавшим траурную тишину, был звук моих собственных шагов. Это было страшно. Вот-вот разразится буря, загремят выстрелы, вспыхнет пламя и хлынет кровь. Природа как будто притаилась в ожидании скорого финала... Даже дождь, моросивший все дни напролет, сегодня стих, а над головой засияло чистое небо.



Город глазами гаруспика Артемия Бураха.

Сегодня — время решений. Два ферзя — Инквизитор и Полководец — образовали на доске патовую ситуацию, и именно мне суждено стать пешкой, способной решить исход партии.

Потратив на панацею всю запасенную за эти дни высшую кровь, я навестил Данковского и Клару, а потом прошелся по улицам, исцеляя их Порученных. Только так они могут прийти на решающий совет, который состоится сегодня в Соборе.

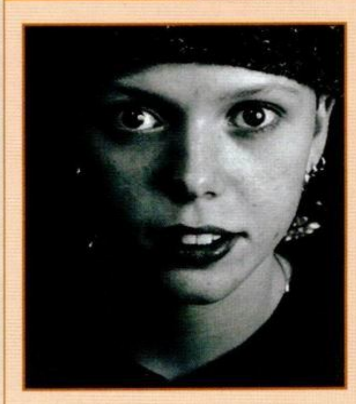
Я приму решение, выслушав всех. Бакалавр настаивает на уничтожении города, лично я склоняюсь к тому, чтобы сделать это с Многогранником, а Самозванка уверяет, что можно спасти и то, и другое — достаточно лишь совершить чудо. Как только одна из сторон перевесит, Генерал отдаст приказ, и пушки выстрелят. Куда? Время выбирать. Воля сделает любой выбор правильным. Это так!

Засим кланяюсь. Искренне ваш, Артемий Бурах, знающий все линии, кроме собственной.

P.S. Незадолго до Совета, назначенного на семь вечера, я получил последнее письмо — от загадочных Властей, и по специальному приглашению посетил Многогранник. Нет, не первую комнату, где я говорил с Ханом... Дальше. Я спустился в самый низ. И говорил. И слушал. То, что мне открылось, я не могу передать словами. А если бы и мог, то не стал бы рассказывать даже под страхом смертной казни. Прошу меня простить, но эту тайну я выдавать не стану.

ЛКИ

САМОЗВАНКА



Клара видела сон. Туманным утром она отворяет калитку и куда-то бредет, вороша ногами мокрые груды опавших листьев. Знакомый голос окликает ее по имени. Она поднимает глаза и видит, что ее сестра-близнец указывает на старика, который бьется в конвульсиях и кричит от ужасной муки. Клара устремляется к старику, чтобы исцелить его прикосновением рук. Но и сестра ее тут же стремится прикоснуться к больному. Девочки смотрят друг на друга в растерянности.

Это история о том, как воровка выбрала себе прошлое и превратилась из слепого орудия в свободного чудотворца.

❖ ❖ ❖

Мы обязательно расскажем вам и историю Клары, как только представится такая возможность. Этот персонаж, доступный сразу после прохождения за Данковского или Бураха, пока что изобилует сценарными багами. Разработчики так и говорят — не начинайте игру за Самозванку, дождитесь официального патча. Что ж, ждем. Как только он выйдет, мы с вами проживем и эту судьбу.



DASH



Rising Kingdoms

А кто это у нас такой крошечный в кустах притаился? А кто это нас молнией шарахнул? Черт, он дерется! А вон та стайка малышни вообще закусывает насмерть. То есть — была малышня, а стали озверевшие оборотни! И отгоните, наконец, кто-нибудь эту стаю волков, иначе на нашей базе скоро не останется живых!

◆ **Жанр:** стратегия (RTS) ◆ **Создатели:** Haemimont Games, Black Bean Games ◆ **В России:** Новый Диск ◆ **На что похоже:** Warcraft III: Reign of Chaos, Armies of Exigo ◆ **Системные требования:** PII 800MHz, 256MB, 32MB video (PIII 1,5GHz, 512MB) ◆ **Сколько дисков:** 1 CD ◆ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ◆ **Сайт игры:** www.risingkingdoms.com/ver1

Трудно было ждать от типичной стратегии в духе Warcraft III чего-то крайне необычного. И не такие люди старались выдать результат, который запомнится не только на ближайшую неделю, но и отпечатается в умах игроков хотя бы на пару лет. Но, увы, немногим удалось сделать это. А уж этой игры не ждали вовсе, ее не прославляли при помощи рекламы и не писали восторженных статей на тему «грядет хит!».

Да и с чего бы? Графика вызывает нервный смех уже после первого взгляда. Чем тут хотели нас удивить? Тем, что пиксели в изображениях некоторых существ можно пересчитать по пальцам рук? Так ничего хорошего в этом нет — недоростки-оборотни при таком раскладе легко теряются в толпе и не приходят вовремя на помощь. Музыка? Да ничего особенного. Хотя отдельные индийские мотивы немножко удивляют.

Особенности игровой механики? Пожалуй, да. Обычно в подобных проектах находится не больше одной «изюминки», которую восторженно суют нам в лицо, заявляя, что уже в этом игра лучше, чем Wa... Разумеется, все поняли, кивнули головами и пошли дальше. Потому что это означает — больше у игры никаких достоинств нет. Здесь же может только удивить скромность авторов, которые не вывесили на сайте безразмерную простыню с заголовком features. А ведь имеют полное право. Да...

ЧУДЕСА В ПЕРЬЯХ И БЕЗ

Как я уже сказал, всевозможных оригинальностей в игре много. Что требует их отдельного рассмотрения (а отнюдь не сваливания в общую кучу). Чем мы сейчас и займемся.

ЭКОНОМИКА И ЖИЛИЩНАЯ РЕФОРМА

Ресурсов в игре немного — всего три. Это вечное золото, не менее вечные кристаллы и ставшая в последнее время популярной **слава (glory)**. Все ресурсы неисчерпаемы, и проблем с их добычей не будет. Более того, есть потолок добычи (3000 для золота, 100 для кристаллов и 7 для славы), выше которого подняться не судьба. Можно, конечно, поднять золото на большую высоту, но смысла в этом без кристаллов нет. Причем первые два ресурса, которыми обычно и платят за народец и здания, каждая раса добывает по-своему. А вот со славой чуть сложнее. Добывается она, в основном, в боях. Однако обладатели колонии эльфов могут получить славу и за предметы, которые украшают их сокровищницу. А гордые владельцы армии троллей смогут получить свое через разрушение зданий противника. Правда, получаем мы эту славу зачастую с запаздыванием — битвы давно закончились, а тут вдруг внезапно капнула слава.

А зачем нам этот странный третий ресурс? Применяется он в двух случаях — для получения героями новых навыков и для оплаты жилья. Да, с жильем здесь решили весьма радикально — есть домики, которые предоставляют в пользование ваших солдат еще несколько спальных мест. Первый домик стоит (кроме денег) 1 единицу славы. Второй — на 1 больше. Помня о том, что больше семи единиц славы набрать невозможно, вы сразу поймете, что более 7 таких домиков построить не получится. А уж как эту самую славу тяжело набрать...

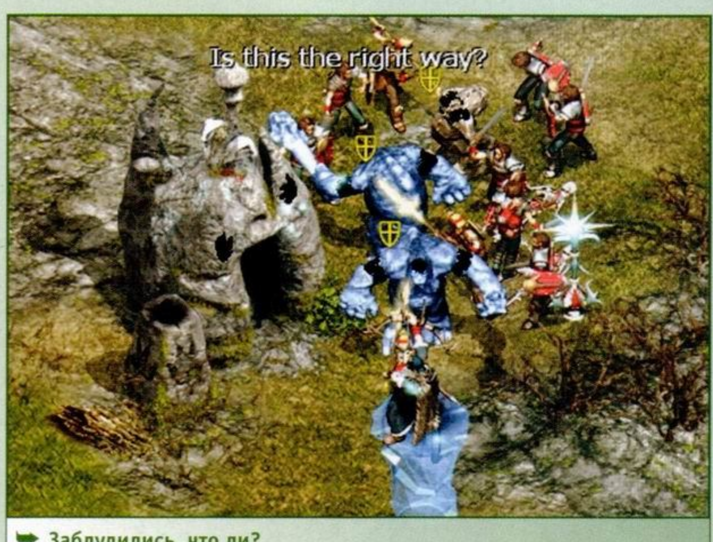
НАШИ ЧЕМПИОНЫ

Героев в игре, как водится, по 4 на расу. Но уже по тому, что они именуются **победителями (champion)**, можно догадаться, что обстановку на поле боя они меняют очень конструктивно. Не стоит долго говорить о том, что каждый герой достаточно уникален и часто необходимо искать наиболее правильный подход к тому, как и с какими войсками ему воевать.

А вот опыта у героев отныне нет. Ни к чему он им. Да и не они одни такие обиженные — опыт в этой игре не полагается никому. Однако герои все же могут развиваться и становиться лучше за счет одежки, пузыречков и способностей. Смерть же героя не имеет никакого значения — заплатив 300 золотых, вы очень скоро получите вашего возлюбленного лидера целым и невредимым. И награбленные усиления и вещи от него не убудут.

ЭТО ВАЖНО: не имеет значения, что героев по 4 на расу — вызвать за игру можно только троих. Хотя для кампании это не совсем так — там могут выдать и всех четырех, вызывать-то все равно не дают.

Как уже вам известно, на способности тратится слава. У каждого из героев есть 4 способности первого уровня, 2 — второго и одна третьего. На каждую из них тратится соответственно 1, 3 или 4 очка славы. Но второй уровень не взять без хотя бы одной способности первого уровня, а третий — без второго. И, чтобы не радовались такому богатству, есть небольшое ограничение — можно взять только 2 способности первого уровня и 1



➡ Заблудились, что ли?

УМНЕЕ, ЕЩЕ УМНЕЕ!

Эта игра не сверкает красотами, ее музыку приятно слушать, но она забывается, как только игра выключается. Но в ней все равно что-то есть. И это что-то — искусственный интеллект игры. Он действительно есть. Поначалу я не раз «восхищался» моментально оживающим героем противника, ради уничтожения которого было потрачено столько сил. И это оказалось всего лишь к месту используемое заклинание **Immortality**. Мне не раз удавалось собирать, казалось бы, непобедимые армии, которые разбивались о сопротивление давно просчитанного противника. Нет, я не хочу сказать, что игра учится. Просто в ней все замечательно продумано, и в ответ на ваши заграждения из башен противник не будет гнать прежних кавалеристов. Он сделает армию стрелков и отстреляет эти башни издали. То же самое случится с любым вашим «однобоким» ответом. Решение для этой игры одно — армия должна быть сбалансированной и не состоять из одного рода войск, тогда меры компьютера по отношению к ней не смогут оказаться фатальными. На сбалансированную армию труднее найти однозначный ответ.

второго. Так что надо очень тщательно выбирать, что же нравится больше, и брать именно это.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: большинство героев свои способности берегут и представляют право использовать их только игроку. Однако некоторые могут при «перенакоплении» способности использовать ее самостоятельно. Простые войска используют свои способности в автоматическом режиме (но если их несколько — надо выбрать нужную).

Под одежку у героев аж по 4 ячейки. Но это не значит, что туда можно совать все, что попадется под руку, — ячейки специализированы. Один герой сможет нацепить аж 2 кольца, другой же отбросит их без жалости, зато возьмет в руки дубину. Зато и тот, и другой могут с явным огорчением посмотреть на какой-нибудь поясок. Переписывать вещи не имеет смысла — часто вещи с одним и тем же названием будут давать совершенно различные преимущества. Поэтому не стоит сразу же продавать только что найденное, думая, что у вас в ячейке лежит то же самое. Сначала сравните и убедитесь, что это именно так. Вещи обычно выпадают из поверженных противников (редко) или спрятаны в сундуках (но и сами сундуки — редкость). Также их можно приобретать пачками, получив в свое распоряжение эльфийскую колонию с магическим магазином.

Если вещи в наши руки попадают редко, то после хорошего побоища на поле всегда будет валяться десяток-другой пузырьков. Их всего 4 вида, но с их помощью можно превратить героя в настоящую машину смерти. Только не думайте, что он объестся этих допингов и ему ничто не будет страшно, — удача все же на стороне больших батальонов. И, самое главное, — пузырьки не фиксированы по эффекту. Один и тот же пузырек добавит разное количество очков к характеристике, что зависит от класса героя. Красные банки — самые ценные, они увеличивают жизнь героя. Синие сосуды — вторые по ценности. Они ускоряют процесс восстановления способностей. Желтые сосуды добавляют очки атаки, а зеленые — брони. Не стесняйтесь подбирать их прямо во время боя. Иначе противник может подобрать их раньше вас.

РАСЫ И НАРОДЦЫ

Волевым решением разработчиков в игре есть только 3 расы — **люди (humans)**, **лесовики (foresters)** и **темные (darklings)**. У каждой из рас есть свои оригинальные решения, ведущие к победе, но тем не менее расы довольно стандартны в своих возможностях, будучи похожими на расы из других игр. Но! В игре есть так называемые **колонии**, которые уже отличаются **всем**.

Есть всего пять видов колоний: *эльфы*, *тролли*, *драконы*, *кочевники* и *тени*. Для того, чтобы захватить колонию, вам нужно уничтожить всех ее защитников, что не так просто: стража понемногу восстанавливается. Если же один из игроков взял колонию под свой контроль, то другому остается только уничтожить ее. Причем уже не только защитников, но и их крепость. Крепость довольно прочна, так что у вас будет шанс своевременно придти на помощь своей колонии.

Что дает обладание колонией? Во-первых, вы получаете выбор из двух «преимуществ». Это какой-то боец, доступный только таким способом, или стратегическая возможность (например, возможность 60 секунд видеть все, что происходит на карте). Выбрав одно из этих «преимуществ», вы уже не сможете изменить свой выбор. Каждое из них перезаряжается некоторое время после использования. Всего у каждого вида колоний три варианта «преимуществ», но выбирать вам дадут только из двух. Во-вторых, колония дает двух воинов. Первого — сразу же с момента захвата вами колонии. Второго — только тогда, когда вы построите на своей базе заключительное здание. Наконец, при изучении соответствующих технологий колонии могут дать вам несколько дополнительных «мест» для создания войск.

ПОКАЖИТЕСЬ, НЕВИДИМКИ!

Невидимость — отнюдь не новинка. Во многих играх невидимки — страшное зло, сделать с которым иногда ничего не получается. И все потому, что без какого-нибудь наблюдателя этих злыдней не разглядишь, а наблюдатель обычно страшно хил и помирает от легкого пинка. Чем и пользуются эти самые бродящие в тенях. Однако здесь нам сильно облегчили участь. Невидимок все равно можно бить. Только делать это придется вручную (указывая каждую цель отдельно), и по ним будут часто мазать. Но так все же как-то лучше выходит. Хотя с «наблюдателями» проще. А чтобы не попирались права невидимок, то каждый «видящий» подсвечивается синим шариком над головой...

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: отлично действуют против невидимок герои с вещами, которые дают способность двойного урона или даже четырехкратного урона. Дело в том, что удар, на котором сработала эта способность, никогда не промажет. Так что такие герои могут перерабатывать невидимок в фарш и при этом совершенно их не видеть.

ВСЕ МОНСТРЫ В ГОСТИ К НАМ

ЛЮДИ

Люди довольно стандартны. Они строятся, лечатся и чинятся, как и в других играх. От местных же «крупных» рас они отличаются дешевизной своих войск в «местах», что позволяет им создавать относительно крупные армии. Но это им нужно, люди в игре стали расой с самым низким потолком мест жительства. Зато у людей есть возможность лечиться прямо на поле боя. Вот с людей-то мы и начнем.

Домики

Здания людей ломаются, из чего следует необходимость 1–2 крестьян, которые должны будут чинить развалины. Здания людей узко специализированы по технологиям, поэтому надо помнить, что для усиления одного и того же бойца вам придется посетить сразу несколько различных зданий.



Ох, сейчас этих ребят и потопчут!



Как обычно — свои против своих.





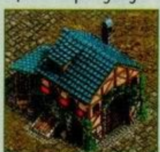
Вот такая самодельная оборона. Без единой потраченной монетки.



Тролли против троллей — чья возьмет?



Ратуша (Human Town Hall). Обычное здание, где проводятся переходы на следующий уровень. Здесь же производятся крестьяне, которые чуть позже будут тащить в ратушу всякое добро.



Дом (House). Обычный людской дом, где не намечаются никакие улучшения. Он только обеспечивает крышу над головой 8 жильцам. Однако за сам факт своего наличия требует +1 славы за каждый новый домик. То есть, более 7 домов вы все равно не построите.



Охранная башня (Guard Tower). Обычная башня, которая стреляет по противнику. Но стоит заплатить 75 золотых, и на отдельно взятой башне появится всевидящий глаз, способный различать невидимок противника. Разумеется, не обязательно ставить такой глаз на все башни.



Золотая шахта (Gold Mine). Просто место, где добывается золото. Посылаете туда на работу 4 крестьян, и они будут таскать вам этот ценный ресурс. С кристаллами же у людей еще проще — крестьяне таскают их прямо из источника.



Казарма (Barracks). Занимается производством основной группы войск для людей. А именно — копейщиков, мечников, лучников и паладинов. Первые двое доступны с самого момента постройки, для лучников нужно провести улучшение казарм до стрельбища за 135 золотых и 2 кристалла, а для паладинов нужно еще и улучшить церковь. Здесь же очень заботятся о копейщиках и лучниках. Первых за 80 золотых научат наносить противнику тройной урон, если поблизости есть хоть одно ваше здание, а еще за 120 золотых броня копейщиков на 50% уменьшит урон от стрел. Лучники же за 170 монет и 3 кристалла повысят урон на 5 единиц, а также получат взрывные стрелы, наносящие дополнительно по 1–23 урона зданиям за 270 золотых и 4 кристалла.



Церковь (Church). Задача церкви — выпускать крайне важные для людей вспомогательные войска — монахов и оракулов. Заодно уж в церкви можно провести улучшение (430 золотых и 6 кристаллов), которое позволит вам выпускать паладинов. Монахи могут за 250 золотых научиться воровать у противника жизнь и передавать ее вашим бойцам в легкой броне. Для оракулов улучшений больше: за 150 золотых и 5 кристаллов они смогут наносить удар по местности с силой в 50, повреждающий вызванных врагов и иллюзии; за 240 золотых и 8 кристаллов освоят заклинание, которое, будучи повешенным на какого-нибудь вашего бойца, снизит урон, наносимый ему, но не более 20 единиц за удар. Тут же уважат и паладинов. За 315 золотых и 4 кристалла они смогут на 50% поднимать урон ближайшим дружественным воинам, а за 300 золотых и 4 кристалла паладины получат специальную атаку, которая позволит им быстро умерщвлять всех врагов, чье здоровье стало меньше, чем 30%.



Конюшни (Stables). Конюшни выпускают кавалерию, красу и гордость людей. А именно оруженосцев и рыцарей. Причем оруженосцев за 150 золотых и 3 кристалла можно обучить быть невидимыми между атаками, а за 550 золотых и 10 кристаллов вы получите возможность производить и рыцарей. Но самое интересное, что обе эти технологии совершенно бесполезны, и изучение их — пустая трата средств.



Кузница (Advanced Weaponry). В кузнице нанять никого не удастся. Зато здесь можно провести сразу кучу усовершенствований и изучить многие технологии. За 270 золотых и 5 кристаллов каждый новый нанятый вами герой будет получать 1 вещь замечательного качества. За 370 золотых и 8 кристаллов можно на 40% ускорить производство войск в колониях. Всего в 140 золотых обойдется вам увеличение атаки копьеносцев по кавалеристам. Еще 210 золотых и 4 кристалла будет стоить удвоение дальности стрельбы лучников. А за 350 золотых мечники увеличат скорость передвижения и атаки на 40%. Наконец, кавалерии увеличение скорости передвижения на 20% и жизни на 350 единиц будет стоить всего 250 золотых и 5 кристаллов.



Академия оккультных наук (Academy of Occult Arts). В этом мрачном домике хозяйничают маги темной направленности — ведьмы и повелительницы теней. И улучшение для них только одно — проклятие, которое лишает воинов противника возможности защищаться и снижает уровень их брони. Стоит такая штука всего 300 золотых и 17 кристаллов.

Герои

Лучшие герои людей запросто усиливают целые отряды. Важно только правильно подобрать им попутчиков.

Ангел битвы (Battle Angel). Компанейский герой, обожает мечников и паладинов, в группе с ними не только сам дел натворит, но и их значительно усилит. Хотя он и один очень даже воин. На первом уровне обладает способностями **Altar of Healing** (создает алтарь, который лечит всех окружающих его дружественных бойцов на 16 единиц в секунду), **Lightning Shield** (на выбранного воина вешается броня, которая будет бить молниями стоящих рядом бойцов противника по 20 очков в секунду, может быть 2 заклинания), **Guardian Spirit** (вешается на бойца и поглощает до 450 единиц урона, но за атаку все равно пройдет 1 урон, может быть 2 заклинания), **Magic Exposure** (всем вражеским войскам вокруг ангела причиняется на 50% больше от атак магией, пассивный навык). Если набрать достаточный уровень восстановления способностей, то вторая и третья способности могут действовать почти непрерывно, и у вас получится монстр, который будет валить тол-

В самом центре несчастный, которому досталось бумерангами. Он умер после первого залпа.

ЗДАНИЯ ЛЮДЕЙ				
Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	2000	2	-
Дом	1503, слава	350	2	-
Охранная башня	2003	1100	2	20М
Золотая шахта	2503, 10К	1600	2	-
Казарма	1703	1500	2	-
Церковь	2303	2000	2	-
Конюшни	2703, 5К	1600	2	-
Кузница	3503, 6К	2000	2	-
Академия оккультных наук	5603, 16К	2000	2	-

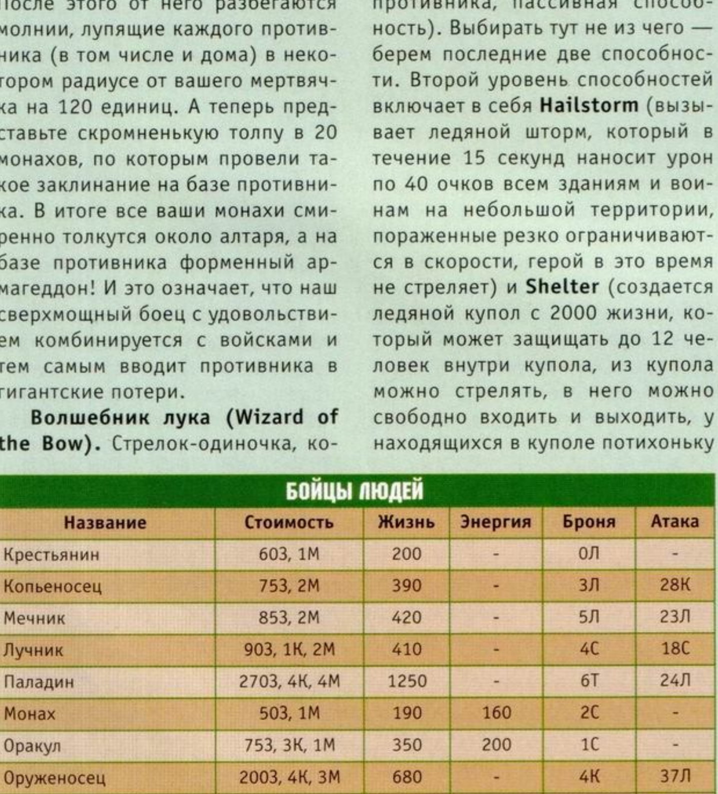
ГЕРОИ ЛЮДЕЙ			
Название	Жизнь	Броня	Атака
Ангел битвы	600	2	45М
Волшебник лука	400	1	48С
Всадница ветра	500	5	39Л
Королева ведьм	400	0	42М



Подсчитаны, записаны, обозначены.

пы врагов в одиночку. Если ставите на командную игру, то лучше первая и третья способности. Хотя даже последняя наверняка найдет своих поклонников. Второй уровень **содержит Altar of Salvation** (все ваши убитые бойцы на каком-то расстоянии от алтаря будут восстанавливаться около алтаря с 20% здоровья) и **Magic Swords** (мечники и паладины вокруг героя начинают стрелять магией). Выбор скорее за алтарем, так как мечники довольно убоги, а паладинов много не бывает. А вот алтарь замечательно комбинируется с последней способностью, **Lightning Storm**. Дело в том, что при его использовании каждый из ваших бойцов получает по башке молнией весом в 450 урона. И чаще всего после этого умирает. Но! После этого от него разбегаются молнии, лупящие каждого противника (в том числе и дома) в некотором радиусе от вашего мертвячка на 120 единиц. А теперь представьте скромненькую толпу в 20 монахов, по которым провели такое заклинание на базе противника. В итоге все ваши монахи смиренно толкутся около алтаря, а на базе противника форменный армагеддон! И это означает, что наш сверхмощный боец с удовольствием комбинируется с войсками и тем самым вводит противника в гигантские потери.

Волшебник лука (Wizard of the Bow). Стрелок-одиночка, который может гадко издеваться под целыми толпами врага. По части ехидства ему нет равных. Первый уровень его способностей содержит следующие: **Reequip** (переводит 4 лучников в мечников и обратно), **Flare** (пускает стрелу, которая подсвечивает какую-то территорию, показывая на ней невидимок и увеличивая урон на ней на 40%), **Crystal Tower** (создает кристаллическую башню с 800 очками жизни, которая увеличивает дальность видения и стрельбы и на 25 очков увеличивает урон, наносимый этим мастером-лучником, башня неподвижна, вражеские лучники сначала уничтожают башню), **Frost Arrows** (ледяные стрелы снижают скорость того, в кого они попадают, целями могут быть до 4 бойцов противника, пассивная способность). Выбирать тут не из чего — берем последние две способности. Второй уровень способностей включает в себя **Hailstorm** (вызывает ледяной шторм, который в течение 15 секунд наносит урон по 40 очков всем зданиям и воинам на небольшой территории, пораженные резко ограничивают-ся в скорости, герой в это время не стреляет) и **Shelter** (создается ледяной купол с 2000 жизни, который может защищать до 12 человек внутри купола, из купола можно стрелять, в него можно свободно входить и выходить, у находящихся в куполе потихоньку восстанавливается жизнь). Шторм несколько агрессивнее, но в пользу купола то, что он не разрушается со временем и наш местный суперархитектор может создать целый поселок из таких куполов, в которых будут сидеть толпы обнаглевших от безнаказанности лучников. Последней способностью нашего лучника будет **Frost Shield**, при которой он начинает стрелять ледяными стрелами, оглушающими и наносящими противнику 100 урона. Однако стоит кому-либо из врагов попасть в нашего стрелка, и эта способность закончится. Как видно из его способностей, лучше всего развивать из него бойца-одиночку, который при помощи куполов и колонн не даст ударить или выстрелить в себя.



БОЙЦЫ ЛЮДЕЙ					
Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Крестьянин	603, 1М	200	-	0Л	-
Копьеносец	753, 2М	390	-	3Л	28К
Мечник	853, 2М	420	-	5Л	23Л
Лучник	903, 1К, 2М	410	-	4С	18С
Паладин	2703, 4К, 4М	1250	-	6Т	24Л
Монах	503, 1М	190	160	2С	-
Оракул	753, 3К, 1М	350	200	1С	-
Оруженосец	2003, 4К, 3М	680	-	4К	37Л
Рыцарь	3503, 6К, 5М	1150	-	10К	68Л
Ведьма	1603, 12К, 3М	500	150	3С	21М
Повелительница теней	1403, 4К, 2М	410	250	2С	-

Всадница ветра (Wind Rider). Покровительница людской кавалерии, невероятно усиливает ее возможности. В одиночестве — просто никто. Первый уровень дает такие способности: **Caltrops** (все людские кавалеристы вокруг всадницы разбрасывают шипы, шипы наносят каждому пробегающему по ним 20 урона, действует на всех), **Looting** (за каждого умершего врага в определенном радиусе от всадницы вы получите по 25 золотых, пассивная способность), **Flanking** (наездник и все людские кавалеристы будут наносить дополнительно по 30 очков урона в ответ на каждый удар противника), **Charge** (наездник и людская кавалерия наносят дополнительно по 50 очков первым ударом в схватке, пассивная способность). Лучший выбор — вторая и четвертая способности. Не мучаешься включением способностей и в итоге всегда богат и наносишь жуткий урон первым ударом. На втором уровне может выбрать между **Windwalking** (может перенести всадницу и всех людских кавалеристов в любую точку, которая видима дружественным зданием или существом) и **Gallop** (наездник и людские кавалеристы переходят в галоп и нокаутируют всех на своем пути, сбитые некоторое время приходят в себя, конница при этом скачет быстрее обычного). Галоп, однозначно галоп! Это уникальная возможность добраться до вражеских лучников или магов, которые считают себя в безопасности за спинами мощных бойцов. Телепортацию нужно брать только тогда, когда вам нужно оборонять огромные территории и противник нападает со всех сторон. Заключает все это великолепие **Promotion**, с помощью которого каждый оруженосец, убивший врага, немедленно и без затрат ресурсов производится в рыцари. В итоге мы получаем мощного покровителя кавалерии и просто обязаны давить врага своими кавалеристами.

Королева ведьм (Witch Queen). Самый серый из людских героев, не запомнилась абсолютно ничем. Может неплохо проявить себя только тогда, когда противник решил не брать в свою армию лучников. Изучает на первом уровне **Levitation** (волшебница поднимается в воздух и становится нечувствительна к атакам оружием ближнего боя), **Consume Power** (высасывает 300 очков жизни и 200 энергии у выбранного противника, трансформируя все это в жизнь для себя), **Voice of Damnation** (проклинает ближайших бойцов противника, когда они атакуют, те теряют по 21 очку жизни в секунду, пассивная способность), **Blight** (немедленно убивает каждого бойца противника, атакующего королеву ведьм, если у того меньше 25% жизни, пассивная способность). Однозначно полезна левитация, а остальное — дело вкуса. Второй уровень включает **Haunt Building** (в одно из зданий противника закладывается «бомба», наносящая по 40 урона зданию и всем окружающим бойцам противника, башни при этом еще и не стреляют) и **Withering Breeze** (у всех врагов вокруг королевы на 35% снижаются скорость и скорость





Чувствуется, что здесь была непростая битва.

атаки). Все зависит от того, когда вы решите взять второй уровень. В защите лучше второе умение, а вот в атаке — первое. Наконец, последняя способность — **Polymorph** (все бойцы противника вокруг королевы на 12 секунд превращаются в крыс, на героев заклинание не действует). Не создает впечатления огромной мощи, в отличие от других людских героев. Поскольку вызывать можно троих героев, ее номер в очереди чаще всего будет четвертым.

Бойцы

Войска людей более всех требуют разнородного состава армии. Хотя бы потому, что очень многие войска так или иначе дополняют друг друга.

Крестьянин (Peasant). Построить, отремонтировать, принести — все это обычный набор работ для крестьянина. Только вот драться не умеет.

Копейщик (Pikeman). Универсал начального уровня. При должном внимании к этим войскам замечательно дерется против кавалерии, хорошо защищает собственный город (за счет тройного урона в его пределах) и неплохо противостоит вражеским лучникам. Думаю, что сферы его применения очевидны, этот боец всегда будет в деле.

Мечник (Swordsman). Любимый боец паладина. Хотя без него, сам по себе, ничего особенного не представляет. Также усиливается Ангелом битвы, который не меньше паладина любит мечников. Тем не менее обычно именно мечники выбираются для быстрых атак на противника из-за своих мечей, которые дают некоторое преимущество в боях с легко- и среднебронированными противниками.

Лучник (Longbowman). Предназначение людских лучников — отстреливать врага из второго ряда. Чем они и занимаются, особенно после усовершенствования, которое позволяет им стрелять в два раза дальше, чем раньше. Это же (и еще одно улучшение) позволяет им легко выходить победителями в поединке с вражескими башнями — лучники стреляют не только далеко, но и очень больно.

Паладин (Paladin). Паладины — сами по себе маленькие крепости, задерживающие врагов. Но, кроме этого, они еще и лидеры. Причем усиливают как себя (+2 к урону за каждого воина в легкой броне поблизости), так и других (+50% к урону всем окружающим паладина в тот момент, когда он кого-то убил). Таким образом, не рекомендуется делать войско из толпы паладинов — пусть лучше они оказывают воздействие на более дешевых мечников или копейщиков.

Монах (Monk). Местный медик. Может одним движением руки исцелить 6 очков утраченной в боях жизни. Однако по силам ему и вредить противнику — после изучения одного из заклинаний монах может воровать у одного из воинов врага 7 очков жизни и передавать их своему раненому бойцу. Кроме того, какой же монах не мечтает стать оракулом? 50 золотых и 3 кристалла — и вы получите оракула взамен утраченного прямо на поле боя. Монахов в бою много не бывает — к армии среднего размера нужно прикрепить по крайней мере штук 6–8.

Оракул (Oracle). Оракул, в первую очередь, полезен тем, что видит невидимок. А это значит, что врагу не удастся подло подкрасться к нам прямо на поле боя. Также не терпит призванных войск и иллюзий и уничтожает их мощными ударами (но для этого надо сначала заплатить за улучшение). Еще с одним улучшением сможет заковывать ваших воинов в броню, снижая их урон. На войско необходимо хотя бы два оракула.

Оруженосец (Squire). Правильный рыцарь. Дело в том, что кавалерия без соответствующего героя — ничто. А всадница **бесплатно** переводит оруженосца в разряд рыцаря, стоит ей заметить, как этот самый оруженосец кого-то убил. И надо ли изучать технологии производства рыцарей, если этих самых рыцарей вы получите совершенно безвозмездно? Также не стоит изучать технологию невидимости для оруженосцев — невидимки будут стоять на месте и не подумают атаковать противника без приказа.

Рыцарь (Knight). Обычно — основная сила людей. Мало кто и что может противостоять натиску рыцарской кавалерии. Опять-таки, бесполезны без героини, уж больно она много дает кавалеристам.

Ведьма (Witch). Изначально всего лишь стрелок, который может наносить по капельке повреждения сразу многим воинам противника. Однако после одного исследования в академии вместе с этим небольшим повреждением на противника будет наваливаться усталость, и он будет неспособен защищаться. Да и броня у него пожиже будет. Совершенно необходимый член отряда. Но не больше 1–2 экземпляров.

Повелительница теней (Shadow Mistress). Солдат поддержки. Обычно занимается переводом ваших солдат в невидимое состояние. Но может и извлечь энергию духа из мертвого тела, нанеся всем врагам, окружающим это самое тело, по 120 очков урона. Также более 2 повелительниц в войске заводить не стоит.

Вся мощь

Самые быстрые. Именно они могут схватить копейщиков в охапку (хотя лучше мечников), поставить во главу отряда ангела битв и всей этой компанией махнуть к противнику. И, что очень вероятно, победить. Позже в эти же отряды можно добавить паладинов, что их еще более усилит. Уж не говоря о «всякого мага по паре» и стайке монахов. Однако в поздней игре (особенно если на карте нет кочевников) кавалерия лучше. Надо только обязательно взять героиню, усиливающую кавалерию. Тогда через пару схваток вы обзаведетесь мощным рыцарским ударным отрядом, который будет сминать все живое. И пока он носится, топча живую силу противника, лучники быстро и смертоносно расстреляют все башни.

Из героев первым однозначно будет ангел битв. Ну а дальше — уж чья тактика вам больше нравится — лучника или наездницы. Хотя все равно надо брать обоих.

ЛЕСОВИКИ

Это раса больших и малых. Здесь хватает и коротышек, шустро скачущих на волках, и монстров, неторопливо вышагивающих навстречу врагу. Основная их особенность в том, что их домики постепенно регенерируют, и если противник затянет с повторным приходом, то все недорушенное вновь станет красивым и мощным. Войска лесовиков довольно дороги, поэтому им как никому необходимо владение колониями, чтобы увеличить количество войск для себя.

Домики

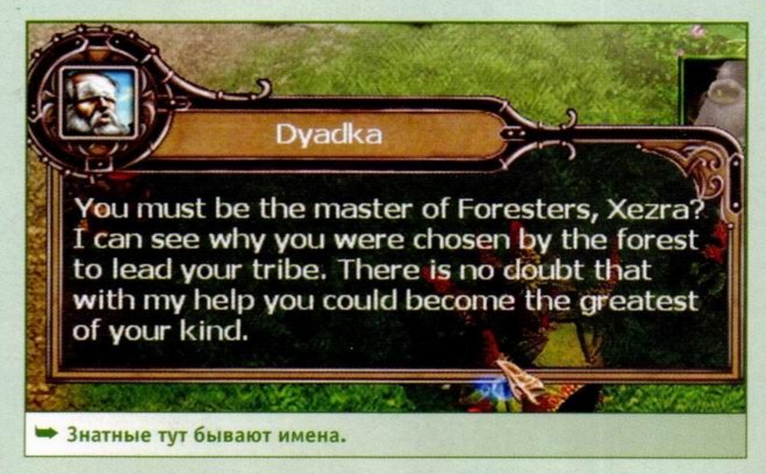
Набор домиков лесовиков в количестве ничем не отличается от наборов их оппонентов. Только в качестве.



Ратуша (Forester Town Hall). Место, где производят рабочих и откуда заказывают новые постройки. Здесь же проводятся три последовательных улучшения, позволяющих строить новые военные постройки и делать очередные улучшения. Стоят они соответственно 300 металла и 10 кристаллов и далее пропорционально — 600/20 и 900/30.



Магический дом (Magic House). Второе по значению строение. Каждый такой добавляет по 8 мест в общий «котел», из которого берутся «очки проживания» для новых войск. Совмещает приятное с полезным, разглядывая невидимок. Заодно за 75 монет может наделить этой возможностью кого-либо из ваших бойцов. За 150



Знатные тут бывают имена.



Такую оборону запросто не пройдешь.



Вот такие вот «темные эльфы»...

золотых может поставить неподалеку от себя лечащее поле. Это поле полностью излечивает 12 ваших бойцов (причем делает это, пока не закончится, без учета времени). Но не одномоментно, а соблюдая очередь. Это сильно затрудняет процесс исцеления, так как самый искалеченный боец может оказаться последним в этой очереди. За 240 золотых и 4 кристалла увеличит количество «мест» на 2 за каждую колонию под вашим управлением (включая и вашу ратушу). А за 150 золотых и 1 кристалл увеличит на 15% жизнь и наносимый урон для бойцов, которых вы призовете из своих колоний.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если воскресить воина, на которого воздействовала при жизни «сила леса», то он вернется к жизни с этим усилением.



Башня следопытов (Ranger's Tower). Охранная башня, которая не только стреляет во все, что попадется ей на глаза, но и создает и воспитывает ваших следопытов. После второго улучшения в ратуше каждую башню можно улучшить, выдав ей за 60 монет способность запутывать противника при выстреле. За 175 золотых можно сильно ускорить производство следопытов. За 110 золотых можно научить их стрелять по уязвимым местам противника, снижая тем самым способность противника отлечиваться на 50%. Наконец, за 380 золотых (и при втором улучшении в ратуше) можно увеличить количество жизни у ваших стрелков на 230 единиц.



Магический колодец (Magic Well). Служит пристанищем для рабочих, собирающих кристаллы. Вмещает 2 рабочих и должен строиться неподалеку от речки с друзами кристалла. Так как этих друз немного, то и колодцев много построить не получится. Однако есть небольшая особенность. Дело в том, что из-за низкой производительности колодцы раз в некоторый промежуток времени сами выдают 1 кристалл. То есть 1 колодец выдаст за этот промежуток времени 2 кристалла (1 принесет рабочий). А 2 колодца — уже 3 кристалла. Мелочь, а занятно.



Золотое растение (Gold Plant). А отсюда четверо рабочих могут черпать золото и относить его в ратушу. Тут у них проблем не будет, благо у растения аж 4 лючка. Хватит на всех. Одно есть всегда, а вот для строительства следующих нужно дождаться появления у вас магического колодца.



Логово (Den). Тут живут и совершенствуются все связанные с волками, то есть волчатники и оборотни. Но первых можно нанимать сразу же, а вот оборотней — только после того, как вы построите лунный обелиск. Здесь же волчатники и воспитываются. В частности, за 50 золотых волчатники научатся посылать волков вперед как разведчиков. За 90 монет (и при первом улучшении в ратуше) они смогут кидать в противника кинжалы и больше не будут лезть в рукопашную (чем ощутимо поднимут свои шансы выжить в схватке с врагом). За 120 монет (и второе улучшение) они получат возможность наносить критические удары по 150 очков конным противникам. Наконец, после изучения 3 улучшения в ратуше вы сможете заплатить 300 монет и дать волчатникам четвертого волка. Да и энергию они будут копить побыстрее (а это значит, что и волки быстрее появятся).



Хижина (Hut). Отсюда родом увальни и охотники. Правда, последним нужно, чтобы прошли все улучшения в ратуше, после чего за 540 золотых и 14 кристаллов можно улучшить хижину до состояния, когда она сможет выпускать охотников. Также для постройки самой хижины требуется первый уровень улучшения в ратуше. За 135 золотых и 2 кристалла можно научить увальней оглушать врагов в легкой броне. За 480 золотых у них же поднимется уровень брони аж на 6 единиц. А за 300 золотых и 4 кристалла охотники будут наносить первому врагу, попавшемуся под их бумеранг, на 18 единиц урона больше.



Хижина шамана (Shaman's Hut). Производит шаманов и духов леса. Для последних нужно совсем немного — всего лишь пристроить дерево духов за 30 золотых и 25 кристаллов. Для самой же хижины требуется второй уровень улучшения ратуши. Шаманов можно обучить способности высасывания 55 единиц энергии у противника с преобразованием ее в урон, что обойдется вам в 195 золотых и 7 кристаллов. Их же за 250 золотых и 9 кристаллов можно обучить восстанавливать энергию у дружественных войск. Остальные умения относятся к духам леса — за 8 кристаллов можно научить их преобразовывать энергию противника в урон (когда они внедрились в какую-то цель), а еще за 30 золотых и 20 кристаллов можно научить их быть невидимками.



Лунный обелиск (Moon Obelisk). Это здание мы можем построить только тогда, когда закончим со всеми улучшениями в ратуше. Правда, нужно оно только если вы собрались производить оборотней — они будут производиться только после появления этого здания. Ну, и тут можно за 280 золотых и 6 кристаллов облагодетельствовать оборотней получением жизни эквивалентно тому количеству энергии, которым была нанесена рана противнику.

Герои

Герои лесовиков ориентированы на силу леса и его обитателей. На это и будем опираться.

Снайпер (Sharpshooter). Лесной стрелок, слабо влияющий на отряд. Предпочитает действовать за счет своей личной силы. Первый уровень его заклинаний составляют: **Eagle Eye** (орлиный глаз неплохо расширяет радиус

ЗДАНИЯ ЛЕСОВИКОВ

Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	5000	2	-
Магический дом	1503, слава	700	2	-
Башня следопытов	2003	1250	2	60M
Магический колодец	4003	1200	2	-
Золотое растение	2503, 10К	1600	2	-
Логово	2003	1200	2	-
Хижина	2303, 2К	1400	2	-
Хижина шамана	2803, 10К	1900	2	-
Лунный обелиск	5603, 11К	2400	2	-

ГЕРОИ ЛЕСОВИКОВ

Название	Жизнь	Броня	Атака
Снайпер	370	2	36C
Хранитель семян	550	2	20M
Королева волков	400	1	14M
Фея	350	0	64M





Башни поливают наступающих огнем.



Дальнобойная артиллерия не имеет дурной привычки подходить в упор — уничтожим издалека.

видимости и стрельбы снайпера), **Aimed Shot** (пускает одиночную стрелу на дальнее расстояние, урон от нее 320 очков); **Entangling Shot** (опутывающая стрела обездвиживает цель и еще нескольких вокруг на 7 секунд, обездвиженные получают больше урона); **Spitting Arrows** (стреляет тремя стрелами вместо одной, пассивное умение). Очень полезен орлиный глаз, который позволит уничтожать вражеские башни с безопасного расстояния. На втором месте по полезности разделяющиеся стрелы. Но они хорошо идут только против толпы, так как попадают не в одного, а в нескольких врагов, стоящих рядом. Второй уровень представлен **Corrosive Gas Shot** (вокруг цели возникает облако ядовитого газа, который наносит всем окружающим по 30 урона в секунду, зданиям — по 50 в течение 20 секунд) и **Ambush** (все бойцы вокруг снайпера становятся невидимками и после 10 секунд подготовки могут нанести первым выстрелом критический урон в 120 очков). Обе способности слегка кривоваты. Первая тем, что облако перемещается вместе с целью и разит всех, не разбирая своих и чужих. Есть риск получить вреда больше, чем пользы — если только не стрелять в толпу лучников. Вторая плоха тем, что ее нужно использовать заранее, после ее использования ваши бойцы 10 секунд не могут ничего сделать. Но я бы все же выбрал ее. **Fog Strike** — последняя способность, которая дает нашему стрелку право напустить на противника туман, который не даст пораженным им возможности атаковать еще в течение 20 секунд. Герой поддержки, но при этом довольно активный, может действовать почти в одиночку. Хорошо создает засады для стрелков. Именно для стрелков — способность критического удара держится недолго, и неповоротливые увальни могут и не добежать. А вот стрелки как жахнут разом!

Хранитель семян (Seedkeeper). Использует силу растений, так что и способности его оттуда. На первом уровне есть способности: **Plant Beast** (выращивает растение с магической атакой на 35, нулевой защитой и жизнью 650); **Sparkling Spy** (призывает мотыльков, летающих по карте и показывающих местонахождение войск противника, пассивная способность); **Thorns** (дорожка шипов, поражающая каждого противника, оказавшегося на пути этой дорожки до цели, урон от 12 до 200 единиц); **Cactus Trap** (невидимая для противника кактусовая ловушка, взрывается самостоятельно, суммарный урон до 1080 очков). Из этого многообразия имеет смысл остановиться на мотыльках, чтобы знать о местонахождении противника. Вторым навыком надо брать кактусы или растение-монстра — если хранитель долго стоит на одном месте, то он ставит их самостоятельно, то есть вы можете получить дополнительные оборонительные сооружения на входе в вашу базу, совершенно ничего для этого не делая. На втором уровне есть **Venom** (используется яд при атаках, отравленные бойцы теряют по 18 очков в секунду, кактусовые ловушки тоже будут ядовитыми) и **Burrow** (хранитель маскируется под кочку, запутывая при этом до 3 ближайших бойцов противника, они неподвижны и получают больше урона). Я бы здесь выбрал яд, но тогда обязательно возьмите кактусовые ловушки. Впрочем, второй навык здесь тоже «на уровне». Заключительный, третий уровень состоит из заклинания **Forest Overlord**. Это еще одно растение с жизнью 1250 и средней броней 2, стреляющее магией на 55. Кстати, их способности зависят от того, что набрал себе хранитель. Будет яд — будут и ядом стрелять. Чрезвычайно мощные штуки. Вообще хранитель — боец поддержки, который довольно слаб и может работать только из-за спин. Но при наличии хорошо развитой перезарядки способностей поможет отряду своими «заклинаниями» закрепиться. Именно закрепиться — растения не умеют передвигаться.

Королева волков (Queen of the Wolves). Может быть как экстремальным единоличником, так и заводчиком волчьих стай, крайне хорошо уживается с волчатниками и оборотнями. Сопровождается 3 белыми волками с 20 очками жизни, нулевой легкой броней и безоружной атакой в 5 очков. Ее оптимальные способности первого уровня выбрать весьма непросто: **Gaze of Fear** (пассивная способность, ослепляет атаковавшего королеву на некоторое время, не действует на героев), **Wolf Mastery** (двойное заклинание лечения, действует только на волчатников, оборотней и королеву в виде оборотня), **Ghost Wolves** (белые волки становятся невидимками и их уровень здоровья повышается на 20), **Blood Feeding** (каждый раз, когда белые волки атакуют, критический урон увеличивается для них на 25). Я обычно выбирал второе и третье умения, но надо отметить, что все они хороши и можно выбирать все, что угодно. Второй уровень включает **Assassin Wolves** (около указанной цели появляются 2 белых волка и атакуют ее, в это же время повышается критический урон для белых волков до 200) и **Wolf Aspect** (королева на 60 секунд превращается в оборотня с уроном в 33, повышенным на 300 здоровьем и способностью наносить открытые раны, которые нельзя лечить). Этот уровень окончательно определяет, будет ли королева оборотнем с возможностью самолечения либо будет специализироваться на производстве волков-убийц. Так что ее способности фактически позволяют создать двух совершенно разных героев. И завершает все **Air Shield**, который 25 секунд защищает королеву от атак стрелков. И какая королева вам нравится?

Фея (Fairy). Еще один вспомогательный боец (уж больно эта девушка хиленькая), ее магия — не природная, с опорой на лес, а ментальная, она больше управляет разумом противника. Первый уровень состоит из **Sprite's Call** (25% вероятность, что если поблизости от феи погибнет ваш воин, то появится лесной дух), **Illusion** (создает копию выбранного существа, копия получает мало урона, но и сама не может нанести его противнику), **Rage Impulse** (выбранное существо поддается неконтролируемому гневу, все враги атакуют его вне зависимости от настоящих приказов для них), **Pain Channeling** (фея забирает 25% урона с выбранного дружественного бойца и переводит их на другого ближайшего бойца). Наиболее симпатична иллюзия, вторым навыком можно выбрать как гнев, так

БОЙЦЫ ЛЕСОВИКОВ

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Рабочий	503, 1М	230	-	0Л	-
Волчатник	1653, 3М	380	65	1С	7Л
Волк	-	190	-	0Л	12Р
Белый волк	-	20	-	-	-
Оборотень	4203, 8К, 6М	250	65	7Т	45Р
Следопыт	1803, 3М	610	-	0С	23С
Шаман	1103, 4К, 2М	600	220	2С	40М
Лесной дух	103, 8К, 2М	100	50	0С	10М
Увалень	1853, 3К, 4М	1000	-	5Т	38Б
Охотник	3203, 7К, 4М	1100	-	3С	40Л

и вызов духа, их применять одинаково тяжело. А вот иллюзии действительно помогают, хотя надо не забывать пополнять войска и натуральными войсками — клоны-то только отвлекают внимание. Второй уровень включает **Mind Control** (контроль над бойцом противника в течение 25 секунд) и **Mind Blend** (при этом вы временно управляете всеми рядом расположенными бойцами, чья жизнь меньше 50%, все время контроля жизнь контролируемого будет убывать, как от заражения лесным духом, не действует на героев). В принципе, эффект от второго, пассивного, умения, должен быть несколько повыше, но заметить его крайне сложно. Так что выбор — на ваш вкус. Последнее заклинание — **Forced Empathy**. Оно пассивное, зато эффект потрясающий: каждый раз, когда противник убивает одного из ваших бойцов, все враги получают по 120 очков урона. Если фею держать не на самом переднем краю, то она будет работать исправно. Обратите внимание на пузырьки атаки — фея получает от них максимальное усиление.

Бойцы

Эти зеленые парни могут многое. Главное — знать, как правильно применять их способности. Тем более что способности их обычными назвать сложно.

Рабочий (Worker). Обычный несун. Ничем особенным не отличается, просто умеет перетаскивать нужные вам ресурсы на базу. Заодно может построить форпост на отдаленной территории.

Волчатник (Wolf Master). Обычно обязательный боец в рядах лесовиков. Этот недорогой парнишка на волке не отличается особой статью, зато он призывает к себе на помощь волков. Сначала троих, но после усовершенствований может призвать и четырех. И волки совершенно бесплатно грызут его противников, создавая собой прослойку между противником и нашими войсками. Волки сами по себе неуправляемы, они только держатся поближе к волчатнику. Но! Беспризорные волки никуда не исчезают — они просто будут бегать стаей и грызть того, кто неосмотрительно подвернется им под зубы. И я не единожды видел, как они так задирали беспечного героя противника. Особенно эффективен против вражеской кавалерии (если у противника вдруг такая появится). Вызов волка обходится в 45 единиц энергии.

Оборотень (Werewolf). Рукопашник, который в виде оборотня сильно прибавляет к жизни. Энергию они копят не просто так. Первый попавшийся к ним на клык получит урон не только от зубов, но и в количестве всего накопившегося заряда энергии. При проведении единственного улучшения начинает регенерировать, нанося противнику раны энергией (сколько ее потратит — столько и получит). Также умеет наносить открытые раны, которые не дадут лечить пораженного ими. К сожалению, эффективность у этого зверька крайне низкая. Он жутко дорогой и занимает очень много места. А хваленая регенерация не успевает срабатывать, если противник приходит большой толпой — оборотня убьют раньше.

Следопыт (Ranger). Лучник, и неплохой. Особенно если провести ему усовершенствования, которые добавят жизни и позволят стрелять в критические зоны. Последнее на 50% снижает скорость регенерации здоровья, что делает его грозой регенерирующих темных.

Шаман (Shaman). Своего рода «пушка» лесовиков. Очень слабенький и умирающий от неосторожно дующего ветра. Но зато крайне далеко стреляет и хорошо рушит здания. Если шаманов несколько, то они концентрируют свои усилия и наносят мощный удар сразу от всей группы шаманов. Если обучить дополнительным заклинаниям, то шаманы могут заниматься «вампиризмом», высасывая энергию из противника и снижая его здоровье. Могут, напротив, восстанавливать уровень энергии у расположившихся поблизости дружественных бойцов. Приятны тем, что требуют очень мало места в домиках. Лучше всего годятся для восстановления энергии у волчатников или уничтожения вражеских башен.



➡ Ловушка для героев — пришедший на мост уже с него не уйдет.

Лесной дух (Sprite). Помнится, в некоем мультфильме «Шрек 2» про кота было сказано: «Ты маленький пушистый гаденыш!». Эта же фраза подходит и к лесному духу. Им крайне тяжело управлять, и положительные результаты не так уж часты. Но уж если получается, то чувство удавшейся мелкой гадости переполняет. А все дело в том, что дух вселяется во вражеского воина и обитает в его теле, пока тот не помрет. Помрет же тот обязательно — вселившийся в тело дух медленно, но верно снижает здоровье зараженного до абсолютного нуля. Особенно это эффективно против толстых бойцов противника или героев. Надо только подвести духа к намеченной цели, а там уже он и сам подгадит. Еще одна способность — быть грозой вражеских магов и шаманов, нанося им урон, равный количеству имеющейся у мага энергии. Такой вот ментальный шок. Можно сделать духов невидимыми, дабы им было проще подкрадываться к врагу.

Увалень (Clodhopper). Стенка, которая будет защищать менее выносливых бойцов (особенно тех, что любят стрелять из-за спины) от наглых врагов. Основной боец середины игры, именно на его плечи ляжет задача сдерживания противника. Неплохо крушит здания, но слишком медлителен, что не позволяет полноценно использовать его для атак — увальни не прорывают оборону, а продавливают ее. Попытки же добраться до чего-то интересного в окружении врагов могут закончиться плохо — ваших бойцов расстреляют раньше, чем они чего-то добьются.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если противник надумает снести вас толпой бойцов в легкой броне, то тут наступит раздолье для увальней — у них есть улучшение, позволяющее оглушать врагов с такой защитой. Причем не поодиночке, а сразу пачками. А оглушенный враг безобидней младенца — даже не пискнет, пока его снова охаживают дубиной.

Охотник (Hunter). Главная движущая сила победы лесовиков. Тут важно не смотреть на его характеристики и виды брони и оружия. Просто бумеранг охотника отлично расправляется со всеми врагами в средней броне, а также замечателен тем, что бьет всех, кто встретится на пути. А на пути может встретиться и 4–5 бойцов противника. Группами легко расправляются и со зданиями. Хотя если предстоит разобрать что-то вроде ратуши, то лучше пригласить профессионала. Недостаток один — становятся доступны довольно поздно, что сделает того, кто попытается опереться только на них, легкой мишенью для быстрой атаки. Охотники отлично работают против толп врага — чем кучнее тот стоит, тем большему количеству достанутся «подарки».

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** а противникам в средней броне — вообще смерть. Им не только много перепадает, но и критические удары против них сыплются, как шерсть с линяющего кота. Вражеские лучники пачками падают на пол и помирают.

Вся мощь

Как бы это ни смешно звучало, но победу лесовикам приносят обычно только охотники. Всем остальным чего-то не хватает. Волчатникам — жизни, следопытам — силы удара, увальням — скорости. Все они, как правило, в начале игры занимаются обороной родных пределов. Поэтому игра за лесовиков довольно тягучая и неторопливая. И только охотники со своей универсальностью плотной толпой сметают противника.

Первым героем лучше выбрать хранителя и сразу же наделить его способностью производства кактусов. Так вы совершенно бесплатно получите несколько башен. Пусть слабые, но зато есть. А вот для наступления отлично подойдет фея со своими иллюзиями. Или лучник с «засадами». Хотя у лесовиков есть из кого выбирать...

ЗДАНИЯ ТЕМНЫХ

Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	5000	2	-
Видящий души	1503	150	0С	-
Пик	1503	1150	2	21М
Очиститель	4503, 10К	1700	2	-
Алтарь войны	2503	1400	2	-
Сумеречный храм	2253, 5К	1900	2	-
Темная цитадель	4203, 10К	2200	2	-
Совет ночи	8603, 12К	1400	2	-





Немножко авиации в небе поднимает настроение.

ТЕМНЫЕ

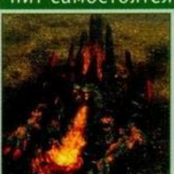
Темные начинают игру очень медленно — все начальные постройки для них стоят очень дорого. В силу этого их очень легко разгромить в самом начале, пока они еще не развиты. Но эта задержка вначале компенсируется потом возможностью быстрой постройки дешевых войск. Да и сами войска нагло регенерируют, не добьешь их — потом бей здоровых. Кроме того, за счет способностей героев темные стали единственной расой, которая может выйти из сражения с большим числом войск, чем было до него.

ЭТО ВАЖНО: у темных одновременно и большая любовь к невидимкам, и большая ненависть к ним же. Они обладают невидимым героем и невидимыми войсками (в очень большом количестве). Однако с обнаружением чужих невидимок у них серьезные проблемы. Это надо помнить, воюя с темными.

Домики

Дома у темных надо чинить. Но чинятся они принципиально другим способом — включением кнопки в ратуше. Разумеется, это стоит денег, да и чинится не более одного здания одновременно. Такая вот проблема. Еще одно отличие — «летучие» домики. Опять же, одновременно проблема и выгода темных. Выгода в том, что эти самые домики — единственные, кто видят невидимок. Проблема — противник имеет полное право сбить их, а расплачиваться потом придется славой.

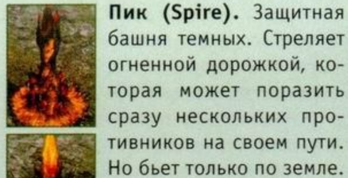
ЭТО ИНТЕРЕСНО: ратуша чинит не все дома, а только самые близкие. Не то чтобы совсем не чинит, но дома, отстоящие от нее, придется «заказывать» вручную. Ближние же она починит самостоятельно.



Ратуша (Darkling Town Hall). И опять ратуша, где производятся все здания и улучшения, дающие очередной уровень. Только темные взамен производства сборщиков и строителей (вот нет у них таких!) имеют право иногда «включать» ремонт. Хотя нет, здесь производится темный маг, который в свободное от войны время развлекается тем, что строит здания.



Видящий души (Soul Watcher). Летающий дом темных. Заодно видит невидимок. Собственно, больше никто у темных невидимок и не видит. Из-за чего у них будут большие проблемы, если противник наладится сбивать эти домики — платить за них приходится славой.



Пик (Spire). Защитная башня темных. Стреляет огненной дорожкой, которая может поразить сразу нескольких противников на своем пути. Но бьет только по земле. Однако эту башню можно развивать сразу в трех направлениях (но взаимоисключающих).



Кристаллический пик (Crystal Spire) строится только поблизости от месторождений кристалла, дополнительно выплачивается 400 золотых, зато в вашу казну будут поступать кристаллы без каких-то затрат в «местах». **Магматический пик (Magma Spire)** стоит всего 75 монет, но требует 2 улучшений ратуши. Но зато он дополнительно может стрелять огненными шарами (причем их летит сразу много), что стоящим верная смерть. Да и по летунам такие башни стрелять могут. Наконец, **янтарный пик (Ember Spire)** — замечательное средство против орд всевозможной «мелочи». Всего за 110 золотых и 3 кристалла эта башня будет раз в секунду наносить 10 урона всем врагам в поле своего видения. Кошмар для волчатников и людских мечников или копейщиков.



Очиститель (Purifier). Золотая шахта темных. Вся выгода в том, что темные совсем не нуждаются в работниках, что позволяет им строить золотые шахты везде. А это означает, что с какого-то момента они вообще не будут испытывать проблем с золотом. Также здесь могут производиться короткоживущие золотые духи, которые помогут на некоторое время отбить у противника желание уничтожать ваши золотые шахты. Но и это еще не все. Можно заплатить 70 золотых и тем самым продлить время жизни для золотых духов на 120 секунд, а для духов от темного мага — на 180.



Алтарь войны (Altar of War). Производит самых первых воинов темных — учеников — и поборников смерти. Последние — только после улучшения здания за 230 золотых и 5 кристаллов. Здесь же есть куча усовершенствований. Всего за 220 золотых и 2 кристалла половина стоимости фанатиков и учеников будет возвращаться в ваши закрома, как только те падут в битве. За 90 золотых можно на 110 очков поднять жизнь ученикам. За 250 золотых ученики смогут дополнительно метать молнии, которые будут снимать с цели 5% жизни. За 160 золотых и 4 кристалла можно превратить поборника смерти в бомбу, когда тот 10 секунд после смерти будет наносить по 10 очков урона всем окружающим врагам. Наконец, тот же поборник смерти за 450 золотых и 10 кристаллов может стать настоящей грозой вражеских магов, вышибая из них энергию и нанося по 45 очков урона.



Сумеречный храм (Temple of Nightfall). Научная лаборатория темных. Здесь исследуются всевозможные улучшения для их войск. За 190 золотых и 2 кристалла темные могут снизить стоимость войск, производимых в колониях, на 40%. В 315 золотых им обойдется способность темных магов вызывать духов из тел погибших воинов. Правда, живут эти самые духи недолго. 240 золотых и 6 кристаллов — такова цена ускорения регенерации воинов темных. За 75 золотых этот храм получит усовершенствование, благодаря которому воины рядом с храмом будут восстанавливать свое здоровье. 200 золотых и 30 кристаллов будет стоить ускорение добычи золота на 20%. Еще 500 золотых и 10 кристаллов будет стоить ускорение добычи кристаллов на 20%.



Темная цитадель (Dark Citadel). Производит артиллеристов и темных наездников. Считается, что артиллеристы сами по себе слишком круты, поэтому оба имеющихся улучшения — только для наездников. За 270 золотых и 6 кристаллов можно научить наездников оглушать противника своей первой атакой. Еще 210 золотых и 4 кристалла придется выложить, если вы захотите научить всадников воровать лечащую энергию целителей противника на себя. Заодно и скорость регенерации повышается.



Совет ночи (Night Council). Производит на свет создающих камни и фанатиков. Первому можно изучить способность эвакуироваться вместе с окружающими бойцами на свою базу. Всего 400 золотых и 12 кристаллов.

Герои

Мастер топора (Axe Master). Танк, который усиливает только себя, любимого. Естественно, что без прикрытия и его уничтожат за милую душу, но если соратники не подпускают к нему слишком большую толпу противников, он царствует. На первом уровне есть: **Death Blow** (мастер топора в следующей атаке наносит восьмикратный урон), **Bash** (мастер топора в следующей атаке наносит четырехкратный урон и оглушает противника), **Ferocity** (мастер топора лечится на 30% за убийство противника специальной атакой, пассивный навык), **Blood Lust** (временно повышает урон на 20 после убийства каждого противника, накапливается кумулятивно, пассивный навык). Симпатичней прочих второй и четвертый навыки, хотя мне наверняка могут и возразить. Уж больно все у него хорошо. Второй уровень открывает **Leap Attack** (мастер топора подпрыгивает и наносит всем окружающим его врагам по 150 урона) и **Invincibility** (мастер топора неуязвим к вражеским атакам на протяжении 12 секунд). Естественно, при таком ярко выраженном атакующем герое надо выбирать первую способность. Третий уровень представлен **Death's Embrace** (если пожертвовать мастера топора, то всем окружающим врагам будет нанесен урон в 300 единиц, способность автоматически активируется, если мастера убивают,

ГЕРОИ ТЕМНЫХ

Название	Жизнь	Броня	Атака
Мастер топора	560	1	35Т
Ловец душ	560	0	20М
Ночной убийца	420	1	30Л
Проникающий	320	0	32М



Вот и толпы эльфов пригодились.



Стены нам строить не дают, но сами сооружают знатные катакомбы.

время и стоимость его оживления на треть меньше). Этот монстр не пытается никого усилить, он должен убивать врагов сам и как можно больше. Так что не стесняйтесь подбирать им пузыречки, особенно усиления атаки и увеличения жизни. И он будет одним ударом зашибать вражеских героев. Единственный его недостаток — топор, но он нормально работает против средней и тяжелой брони, и скорость нанесения урона весьма высока.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: Bash и Death Blow можно включить, и они не пропадут, пока не используются на одном из врагов, причем в это же время копится энергия на следующую способность. Такой хитростью можно получить одновременно 2 заряда этих способностей.

Продавец душ (Soulmonger). Лучник и знатный манипулятор душами. Причем души эти, как правило, своих собственных бойцов. На первом уровне может изучить **Soul Burn** (жертвуется один из ваших бойцов и энергия его души наносит урон противнику на некоторой площади, может накопить 2 заклинания), **Absorb Soul** (жертвует одного из ваших воинов, за счет чего полностью лечится и навечно увеличивает жизнь на 10 единиц, может быть 2 заклинания), **Soul Link** (устанавливает связь между своим воином и продавцом душ, у воина высасывается очко жизни и отдается продавцу душ в двойном размере, действует только тогда, когда у продавца жизни меньше, чем у воина), **Soul Nova** (200 очков жизни продавца трансформируются в «ракету», наносящую 300 очков урона указанному противнику). Из соображений комбинирования с проникающим лучше брать первые две способности. А уж около своих колоний на продавца душ вообще управы не найти. На втором уровне есть **Reincarnate** (продавец возрождает всех убитых дружественных бойцов в виде скелетов, заклинание не действует на призванных бойцов и скелетов) и **Replenish** (используется жизнь ближайших дружественных воинов, если у продавца жизни осталось слишком мало жизни, пассивная способность). Выбираем первую способность, только с ней мы можем провернуть сильнейшие комбинации. Завершает этот список **Energy Tide**, который восстанавливает жизнь и заряды способностей всем окрестным героям, включая самого продавца душ. Сильнейшая способность, до которой, впрочем, удается добраться не так уж и часто. Исключительно полезный герой, особенно в компании с проникающим. Его стараниями армия может стать после битвы гораздо больше, чем была до нее. Только обязательно собирайте им пузырьки ускорения перезарядки способностей.

Ночной убийца (Night Assassin). Разведчик, работающий в группе поддержки. Этот невидимка отлично владеет ударом в спину. Но не стоит бросать его в бой — там его ждет быстрая гибель. На первом уровне ему доступны заклинания **Shadewalk** (быстрое перемещение приблизительно на размер экрана), **Pain Link** (устанавливает канал между вражеским героем и убийцей, каждый раз, когда убийцу ранят, часть ранения передается врагу, пассивная способность), **Confuse** (получает ограниченный контроль над группой воинов противника, они не могут полноценно передвигаться и не атакуют), **Shadows of the Night** (делает убийцу невидимым, когда он не атакует, если он невидим, то наносит дополнительно 50 очков урона, но нужно заставлять атаковать, пассивная способность). Выбираем первую и последнюю способности — чтобы больно бить и быстро убегать. На втором уровне есть **Angel of Death** (вызывает невидимое существо, которое наносит много урона, но обладает всего 1 очком жизни) и **Backstab** (наносит удар в спину в 450 очков, убийца должен находиться за спиной у цели). Если против людей, то лучше удар в спину, а вот против лесовиков пойдет и ангел. Последнее умение — **Cloud of Darkness** (делает все дружественные войска вокруг убийцы невидимками, но только пока они рядом). Делать засады и бить в спину? Может, это и выбор, но вряд ли вы так уж часто будете вызывать его.

БОЙЦЫ ТЕМНЫХ					
Название	**Стоимость**	**Жизнь**	**Энергия**	**Броня**	**Атака**
Темный маг	1253, 2М	420	200	0Л	25М
Золотой дух	403	135	-	0Л	10Р
Ученик	803, 2М	350	-	0С	21Т
Поборник смерти	1703, 4К, 3М	520	-	2Л	20Л
Артиллерист	2203, 6К, 3М	590	-	3С	48В
Темный наездник	2003, 8К, 4М	725	40	0К	45М
Создающий камни	3503, 10К, 5М	770	25	4С	-
Фанатик	2303, 3К, 3М	440	16	5Л	65Т
Дух	-	300	-	0Л	21Р
Скелет	-	420	-	0Л	28Л
Ангел смерти	-	1	-	0Л	20М

Проникающий (Empath). Маг поддержки, который предпочитает быть далеко от самого жара битвы. Да и пользы в самом центре битвы от него будет немного. Зато он неутомимый трудяга между битвами, чем может принести пользы куда больше, чем иные крутые рубаки. Первый уровень заклинаний включает **Possession** (у вашего бойца удваивается здоровье и урон, но взамен он теряет по 10 очков жизни в секунду и не может быть вылечен), **Mind Blaze** (вышибает из цели половину жизни, оглушает и заставляет противника ронять предмет), **Divine Journey** (отсылает дружественного воина в обитель богов, откуда тот возвращается через 20 секунд полностью вылеченным и с мощным предметом), **Fervent Disintegration** (дружественный боец погибает через 5 секунд, нанося всем окружающим по 250 урона.). Жадность всегда побеждает, и очень хочется выбрать вторую и третью способности. Тогда вещичек у вас будет преогромное количество. Но если вы не стремитесь собрать огромную коллекцию предметов, а думаете о быстрой победе, то первая и четвертая способности куда сильнее. На втором уровне будут **Reality Ripple** (удар по некоей точке с разделением по здоровью — самый здоровый получит меньше всего) и **Resurrect** (воскрешает всех погибших бойцов в определенном радиусе под вашим контролем). Разумеется, выбираем последнюю способность. И тогда можно будет восстанавливать толпы солдат прямо во время боя. Причем без разницы, чьих. Завершается все это великолепным **Dichotomize** (разделить любого не-героя пополам, каждый получит половину жизни и не может быть вылечен, но при этом не занимает очков жительства). Думаю, что вы уже поняли, что этот герой работает на победу несколько иным способом. Он ускоряет победу тем, что увеличивает армию и добывает отличные вещи. Такие герои нам нужны. Особенно если их способности очень быстро восстанавливаются.

Бойцы

Бойцов темных следует рассматривать в первую очередь с позиций «дешевизны» пушечного мяса. Да и строятся они быстро. Поэтому, если быстрая атака по ним не прошла, — жди беды...

Темный маг (Dark Mage). Магстроитель. Обычно занимается архитектурой или ремонтирует. Но иногда его призывают на фронт, и там он становится штатным ненавистником кавалерии. По крайней мере, его первое заклинание наносит по 25 урона в секунду кавалеристам и делает их уязвимыми к дру-





Они верят, что смогут пролезть через эти дебри?

гим видам повреждений. Вместо этого может поднимать духов из тел убитых воинов или, присосавшись к золотой шахте (обязательно свободной), вызывать золотых духов. Его собственные духи живут какое-то время, зато имеют 50% шанс увернуться от стрелковой атаки (как существа эфирные и в силу этого почти бестелесные).

Золотой дух (Gold Spirit). Маленький и хиленький дух, причем еще и короткоживущий. Но ловкие темные могут быстро настругать целый отряд таких «помощников». Способен с 50% вероятностью увернуться от летящего в него предмета (стрелы, топора, бумеранга и т.п.).

Ученик (Disciple). Главный смысл этих паучков-топорометателей в дешевизне. И так стоят недорого, так еще и половина ресурсов после смерти возвращается. Также нельзя забывать и о том, что эти паучки кидаются молниями при своевременном денежном вкладе в это умение.

Поборник смерти (Apostle of Death). Враг всех магов. В обычном состоянии добавляет 2 к атаке за каждого врага в поле зрения. После улучшения начинает жестоко бить вражеских магов, предварительно высасывая у них энергию.

Артиллерист (Cannoneer). Дальнобойный разрушитель зданий, чему способствует взрывной урон. Заодно бьет и по площади, чтобы пехота не дремала. За ним замечена и еще одна особенность – вблизи стреляет намного быстрее, чем издалека.

Темный наездник (Dark Rider). Средство темных против людей – с его-то умением утягивать энергию лечения у лекарей. Только это обязательно надо исследовать. Так же, как и способность оглушать противника первым ударом. Вне битв с людьми резко теряет значение, так как без применения своей основной способности слишком дорог.

Создающий камни (Stoneshaper). Этот маг сам не воюет. На то у него есть метеоры – существа с 50 жизни и 33 взрывного урона. Броня у метеоров легкая и, разумеется, нулевая. Так вот, в обычном состоянии эти метеоры летают вокруг мага и бьют всех встречных врагов (а метеоров 4). Он может приказать упасть метеорам эдаким градом, тогда они причинят своим падением по 165 единиц взрывного урона. Наконец, есть еще эвакуация, когда метеоры цепляют нескольких бойцов и маг вместе с ними возвращается на базу. Довольно сложен в управлении, за счет чего редко присутствует в войске.

Фанатик (Fanatic). Пушечное мясо, которое вооружено таким плохим оружием, как топор (что означает, что половина демонстрируемого всем урона почти всегда автоматически аннулируется). Преимущество всего одно – после гибели фанатика возвращается половина его стоимости. Ну, и еще он умеет шустро подбегать к противнику и убегать от него. К тому времени, когда появится возможность их производить, у вас будут куда лучшие войска.

Скелет (Incarnate). Просто боец, который совершенно бесплатно создается из чьего-нибудь трупа вашим героем. Почему бы и нет, если бесплатно?

Ангел смерти (Angel of Death). Невидимый и с мощнейшим ударом — таково орудие убийства от ночного убийцы. Только жизнь у него всего одна, и если противник попадет, то смерть ангела будет чуть ли не мгновенной.

Вся мощь

Темные не мучаются проблемами дороговизны — они работают учениками и поборниками смерти. Это дешево и очень выгодно в военном отношении. А вторые еще и невидимки, что позволяет им жить куда дольше видимых войск. Отдельно бегает группа артиллеристов, которые будут обрабатывать вражеские оборонительные укрепления. Можно присоединять к группе темных магов, которые будут создавать войска прямо в процессе битвы. По дорогим же и оригинальным можно не страдать — толку от них темным не так уж и много. Самое же главное для темных — прожить начальный отрезок игры, когда для них все дорого и долго. Зато потом они отыграются.

Из героев первым берется мастер топора, чтобы хотя бы даже и в одиночку сдержать быстрые атаки противника. Следующим же становится проникающий, и с этого момента начинается бурное разрастание армии темных.

ВСЕ НАРОДЦЫ В ПОМОЩЬ НАМ

Итак, колонии. 5 небольших рас игры что-то дают гигантам, сражающимся за право править этими землями. Это как минимум пара воинов и некоторые очень полезные возможности (не менее 1 с колонии). Один из этих воинов сразу доступен к продаже, а вот для покупки второго нужно предварительно построить финальное здание расы. Впрочем, результатом некоторых способностей могут быть дополнительные воины. Но их нельзя будет купить в любой момент — только тогда, когда способность, отработав в очередной раз, позволит нам приобрести этого бойца. А теперь обо всем этом подробнее.

Эльфы

Эльфы всегда считались прирожденными стрелками, и здесь об этом не забыли. Впрочем, как стрелки эльфы натуральные калеки, худшие во всей игре. И необходимость в их колониях возникает прежде всего из-за их способностей.



Эльфийский лучник (Elven Archer). Стрелок, обижающий врага при помощи магии. Почему не стрел — неизвестно. Но парень крайне дохлый. Видимо, отсутствие физической силы и не позволяет ему как следует натягивать тетиву. Так что наш мегастрелок стреляет чуть ли не ближе всех в игре. Ну так хоть недорог...



Отличный лук. Где бы еще и оборотня отыскать?

Эльфийский наездник на козле (Elven Goat Archer). А вот это уже натуральный лучник, без всякой там магии. Довольно неплох в плане характеристик, но несколько дороговат. Обладает очень высокой скоростью передвижения.

Способности у эльфов — одна другой лучше. Начинает все **Spirit of Creation (Дух созидания)**, который дает нам универсального лекаря. Правда, лечит он за счет своей жизни, преобразуя 1 единицу ее в 3 для пострадавших бойцов. **Magic Market** позволяет закупаться отличными вещами для героев. Вещи в нем не залеживаются, постоянно обновляясь, поэтому можно будет найти даже довольно уникальные экземпляры. Наконец, **Spring of Life** позволит вам за 550 золотых и 6 кристаллов вызвать партию из 4 эльфийских лучников и 2 наездников на козлах, причем ни один из этих бойцов места не займет, а стоить они будут явно дешевле, чем если бы вы их покупали поодиночке.

Тролли

Эти медлительные монстры всегда отличались силой. Хотя уничтожить их довольно легко, в чем опять же виновата их медлительность. Но тем не менее тролли полезны не только своими способностями, но и воинами.

БОЙЦЫ КОЛОНИЙ

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Эльфийский лучник	453, 1M	190	-	0C	15M
Эльфийский наездник на козле	2253, 5K, 3M	640	-	2K	28C
Дух созидания	2003, 4M	2000	-	0T	-
Тролль	1753, 3M	750	-	6T	21P
Горный тролль	3203, 10K, 5M	1500	-	8T	40Б
Землетряс	2503, 5M	850	-	5T	50B
Кочевник-копейщик	2003, 3M	1100	-	0M	30K
Зверовод	4103, 5K, 4M	1900	-	0M	40Б
Змей	2203, 4M	300	-	0T	14M
Красный дракон	3503, 10K, 5M	1000	-	4T	180B
Лучник-тень	1003, 2K, 2M	266	-	1C	16C
Воин-тень	1903, 3K, 3M	766	-	0Л	36Л
Сборщик душ	4003, 5M	1000	-	-	-
Древний палач	2753, 4M	1200	-	3T	120Л



Тролль (Troll). Оригинальный товарищ, который медленно ходит, если враг поблизости. А вот на некоторое расстояние он катится, свернувшись в шар. Обожает оглушать противника, ударив его.

Горный тролль (Mountain Troll). Очень медлителен. Но на процесс разрушения им зданий стоит посмотреть: пока лучники откусывают мелкие крошки, тролль сносит со здания огромные куски. Еще бы, ведь у него кроме дубины есть еще способность, усиливающая разрушающее действие на здания.

Тролличьи способности весьма интересны. **Troll Pot of Gold** работает самостоятельно и, срабатывая каждые 5 минут, на 50% увеличивает ваш денежный запас. При этом лимит в 3000 обходится и можно накопить куда больше. **Troll Cannon** стреляет 3 троллями, которые при попадании причиняют зданию 350 урона (или 125 бойцу), а если никуда не попадут, то 60 секунд будут сражаться в виде обычных троллей. Против башен есть какое-то скрытое усиление, так как башню сносит уже первый тролль. Можно накопить аж до 2 зарядов такой «пушки». **Earthshaker** представляет собой тролля-бойца с наклонностью покидаться камнями со взрывным эффектом. Умеет оглушать противников при атаке и устраивает урон по площади при попаданиях своих камней.

КОЧЕВНИКИ

Мощные бойцы-кавалеристы, которые будут крайне полезны тем, у кого нет иных способов бороться с кавалерией людей. Их способности несколько менее полезны.



Кочевник-копейщик (Nomad Spearman). Знатный антикавалерист. Ему одного копья мало (оно же в два раза сильнее бьет именно по кавалерии), у него есть и специальная способность, позволяющая бить по всадникам еще сильнее. А уж какие шустрые. Берегитесь, люди!

Зверовод (Beastmaster). Просто более мощный боец, лучше сражающийся против легкой пехоты и зданий. Гораздо менее интересен.

Самым интересным свойством поселения кочевников было и будет **Restoration**, которое позволяет им восстанавливаться, даже если враг прорвется и разрушит колонию. **Plunder** заставит кочевников, охраняющих свою колонию, сломя голову лететь к указанным целью вражеским зданиям. И либо они их сломают и вернутся домой, либо возвращаться будет некому. **Bazaar** генерирует 1 кристалл каждые 10 секунд, что будет полезно нуждающимся в кристаллах. Также он даст возможность получить дополнительные очки славы за каждую новую захваченную вами колонию.

ДРАКОНЫ

Драконы — это летающие разрушители. Но не всего-всего, а только зданий. Уж больно легко их сбивают случайно встретившиеся на пути лучники. Впрочем, скорость драконов позволит вам быстро подвести их к полю боя и порушить то, что враг считал неуязвимым. А если не хватит сил — вернуть в недосягаемые для врага края.

➡ На самом верху — армия иллюзий. Показывать что-то здесь некому, поэтому они отдыхают в сторонке.



Змей (Wyrm). Маленький, слабенький, но вредный. Ибо парализует того, кто неосмотрительно попался под его плевок. Парализованный же теряет возможность защищаться. Поэтому первыми вышибайте именно этих с виду безобидных дракончиков.

Красный дракон (Red Dragon). Просто оцените его ударную мощь по зданиям, и вы поймете, почему всевозможные тролли и в подметки не годятся этому дракону. Против войск он менее полезен, однако урон по площади выдан дракону не просто так.

По крайней мере 2 из трех способностей колонии драконов крайне полезны. **Dragon Fury** позволяет вызвать трех драконов в указанную точку, после чего эти три штурмовика будут долго долбить наземные постройки противника. **Dragon Eye** позволяет целую минуту видеть, что творится на всей карте. 3 таких глазика — и вы будете всегда знать все. **Dragon Portal** позволяет перебросить ваши выбранные войска к любому вашему зданию (будь то колония или основное поселение).

ТЕНИ

Тени славны своими стрелками-невидимками. И сделать что-то с ними будет очень сложно до тех пор, пока вы не обзаведетесь кем-то, кто увидит этих негодяев. Впрочем, не одними стрелками сильны тени — среди их способностей выбрать также чрезвычайно сложно.



Лучник-тень (Shade Archer). Невидимый стрелок. Не слишком сильный, поэтому против людей его лучше и не применять.

Воин-тень (Shade Warrior). Воин со способностью уклонения — в движении он получает на 20 очков урона меньше. Это означает, что если не удалось убить его сразу, то бить на бегу совершенно бесполезно.

Вот те самые три способности теней. **Soul Collector** — существо, которое захватывает души неподалеку от места сражения. Души ускользают быстро, поэтому ему лучше находиться поближе к месту битвы. Всего может собрать аж 6 душ, зато совершенно любых, и эти самые души можно вернуть на поле боя полноценными воинами. Один недостаток — нужно выплатить полную стоимость воина. Но иногда ведь скорость куда важней, чем стоимость! **Immortality** позволяет держать вашего героя «вечно живым»: достаточно за несколько секунд до гибели употребить это средство (а их может накапливаться сразу 2) — и герой моментально восстанет из мертвых. Причем у лесовиков это может означать и то, что герой не потеряет повешенной на него способности видения. **Ancient Executioner** — невидимый убийца с очень мощной атакой. Да и со здоровьем у него порядок. Призываем обязательно!

БИТВЫ ЭТОГО МИРА

Очень жалко, что эту игру выпустили в свет со столь убогой графикой. Она явно заслуживает большего, чем ей можно поставить. Но, к примеру, понять по картинке, чем этот конкретный боец отличается от камня, маловероятно. Если только тем, что камень коричневый, а этот товарищ цветастый. Тем не менее это один из немногих проектов, где не задались целью слепо скопировать что-то, а попытались сделать свою игру. Поэтому не стоит обходить ее стороной из-за страшненького изображения, все же в движении все выглядит намного симпатичнее. Удачи вам, какую бы сторону вы ни избрали!

ЛКИ

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА...

Однажды появившись в играх, противостояние брони и оружия только разворачивается все шире. Конечно же, предел уже достигнут — дальше возможны только именное оружие и броня для каждого из видов бойцов в игре. Что будет весьма сильно напрягать играющего. В самом деле, вместо того, чтобы запоминать, как бьет эта гизарма по бригантине, не лучше ли почитать вот таблица того, кто и как что пробивает. Правила просты до предела: удар может быть усилен или ослаблен ровно в 2 раза, в зависимости от отношения конкретного оружия к конкретной броне. Идеального солдата подобрать сложно, но можно подобрать того, кто будет легко рубить бойца противника, неосмотрительно выбранного им единственным и наилучшим.

МЕЧ И БРОНЯ

	Легкая (Л)	Средняя (С)	Тяжелая (Т)	Здания (З)	Конная (К)	Героев (Г)
Атака без оружия (Р)	-	0	0	-	+	-
Магическая (М)	0	0	0	-	0	-
Взрывная (В)	-	-	0	+	-	-
Стрелы (С)	-	0	0	-	-	-
Лезвия (Л)	0	+	-	-	-	-
Булава (Б)	+	0	-	0	-	-
Копье (К)	-	-	-	-	+	-
Топор (Т)	-	0	0	-	-	-

энциклопедию, оно ведь полезней для умственного развития будет. Создатели Rising Kingdoms прошлись по самой грани разумного, больше оружия запомнить было бы невозможно. Но тем не менее —

Правила чтения таблицы просты — все учитывается относительно оружия. «+» означает двойной урон, «-» — половинный по выбранной броне, «0» — урон будет обычным.





ВАДИМ МИЛЮЩЕНКО

Nibiru: Messenger of the Gods

◆ **Жанр:** квест ◆ **Создатели:** Future Games, Unknown Identify ◆ **В России:** Новый Диск ◆ **На что похоже:** The Black Mirror ◆ **Системные требования:** CPU 800GHz, 128MB, 32MB video ◆ **Сколько дисков:** 1 DVD ◆ **Мультиплеер:** лнет ◆ **Сайт игры:** www.futuregames.cz/nibiru/story-ENG.htm

Бог Нибиру. Тот, что неутомимо пересекает сердцевину Тиамата. Пусть его имя будет «Пересечение» — имя того, кто находится в середине.

Эпос шумеров

Nibiru: Messenger of the Gods — вторая игра от уже ставшей известной чешской компании Future Games. Если помните, прошлой зимой мы с вами расследовали серию преступлений в The Black Mirror. Нынче же масштаб действий кардинально изменится. Если раньше действие игры разворачивалось в небольшом, скучном до безобразия городке, то теперь нам предоставляется шанс побывать в Чехии, Франции и даже Мексике! Не упустим же его!

ПРОЛОГ

Когда мне было двенадцать, отец повел меня в одну пещеру. Он обещал устроить «настоящее приключение», полное таинственных загадок и необычайных встреч. Я, затаив дыхание и прижавшись всем телом к холодной стене пещеры, медленно шел вслед за отцом. Холод камня окутывал меня, одурманивал, заставлял работать фантазию. Мне чудились волшебные страны и непередаваемой красоты растения; в голове играла какая-то тихая музыка, будто бабушка вновь поставила любимую пластинку с записью Баха; в носу весело щекотало от терпкого запаха лишая, росшего на стенах пещеры. Мы двигались дальше. Отец нес впереди себя небольшой масляный фонарь, лишь слегка освещавший дорогу. В этом призрачном блеске мне казалось, что мир вне пещеры больше не существует, что мы с отцом остались вдвоем на этом свете. Эти фантазии пугали меня и вместе с тем возбуждали, приободряли. Ведь не так часто мне удавалось побыть один на один с отцом, вечно пропадающим на каких-нибудь раскопках древних храмов или съемках очередного сериала для BBC. Отец-экранный был мне уже в некотором смысле ближе, чем отец-реальный. Мы продолжали движение. Мне очень хотелось спросить у отца, куда мы идем, но страх перед его величием, нет, скорее перед его неприступностью парализовал мое любопытство. Тогда мне казалось, что я не должен, не имею права отвлекать его от поисков — а то, что он что-то искал, я мог понять и в двенадцатилетнем возрасте. Вдруг отец остановился.

— Смотри, — тихо сказал он и поднес факел к одной из стен пещеры.

На стене был нарисован мамонт, а возле него люди с копьями и кинжалами. Один из людей воткнул в тело животного копье — древний художник постарался изобразить ужас в глазах животного, но мне почему-то показалось, что мамонт смотрит на охотников не со страхом, а с состраданием. Отец провел лампу чуть дальше. На следующей картине от мамонта не осталось и следа. Костер, вокруг него танцуют люди. Воет на луну волк, детишки катаются на ком-то, смутно напоминающем собаку. Обычная первобытная ночь. Я с восторгом рассматривал полотна древнего художника.

— Почему ты привел меня сюда? — спросил я тогда у отца. — Это и есть твой сюрприз?

Он почему-то загрустил, обнял меня, взъерошил волосы и улыбнулся.

— Знаешь, когда мне было столько же лет, сколько и тебе, мой отец, твой дед, привел меня в эту пещеру. Это он ее открыл, — гордо ответил он. — Я тогда тоже задал ему этот вопрос: зачем? Но годы прошли, и, как видишь, я пошел по стопам отца. И всему виной эта пещера. Так что, может быть, она и тебе поможет сделать правильный выбор...

— Ты хочешь, чтобы я стал археологом?

— Археологом? — переспросил отец.

Я кивнул.

— Да, должно быть, в глубине души я этого действительно хочу, — ответил он. — Но если ты станешь врачом, то спорить не стану. Потому что это будет твоим выбором, твоим правом.

— А если учителем? — улыбнувшись, спросил я.

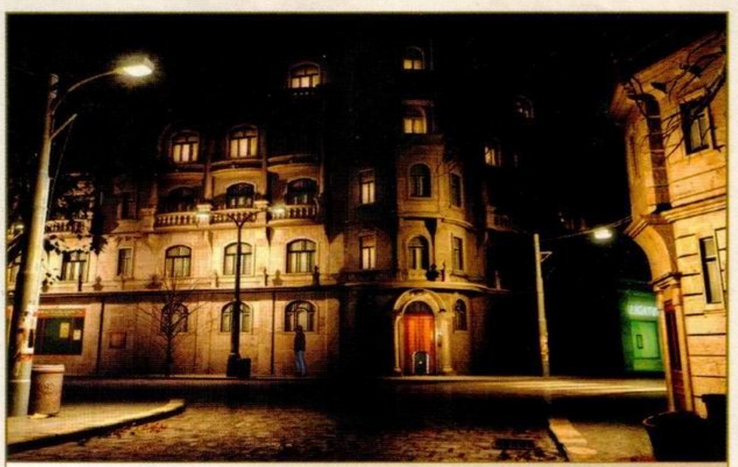
— Да хоть космонавтом! — рассмеялся отец. — Главное, чтобы ты стал хорошим человеком. А остальное, поверь мне на слово, приложится. Ладно, нам пора возвращаться домой, а то твоя мама будет нервничать...

А через два месяца отца не стало. Во время раскопок в Египте его засыпало песком. Я помню всех этих людей, фальшиво приносящих мне с матерью соболезнования. А ведь я их тогда даже не слушал, не хотел! Я находился в пещере, вместе с отцом, и сантиметр за сантиметром изучал древнюю наскальную живопись, сделанную неизвестным художником. Я изучал ее потому, что знал — это станет моим билетом в другой мир. Мир открытий и сенсаций, мир древних тайн и легенд, мир моего отца...

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в 1976 году историк Захария Ситчин издал книгу «Двенадцатая планета». В ней ученый научно обосновывает возможность существования в Солнечной системе двенадцатой планеты, движущейся по независимой орбите. Из древних литературных источников — шумерских табличек — ученый почерпнул имя загадочной планеты — Нибиру.

ГЛАВА ПЕРВАЯ. РАЗГОВОР С ДЯДЕЙ

Мой дядя — человек-загадка! Во-первых, впервые я его увидел только в день моего двадцатилетия. Во-вторых, он тут же предложил мне место в своей исследовательской лаборатории, расположенной в пригороде Парижа. Я отказался, потому как хотел для начала получить высшее образование, а уж только потом заняться научной работой. Дядя оказался подготовленным к такому ответу: он предложил мне поступить в Высшую академию археологических наук в Париже, а по ее завершении присоединиться к его работе. Отказаться от такого заманчивого предложения я не мог, поэтому последние три года провел в Париже. Моя родная Прага осталась далеко позади, и, если честно, возвращаться на родину мне вовсе не хотелось. За эти тридцать шесть месяцев я хорошо изучил своего дядю. По крайней мере, мне так кажется. Человек он гордый, можно даже сказать, тщеславный, но при этом лучшего археолога вам во всей Франции не сыскать! Он знает столько, сколько не вмещает, как мне кажется, даже Большая библиотека Академии. И, что для археолога куда важнее знаний, у дяди



Для того чтобы попасть в здание, придется потревожить как минимум трех-четырех соседей Барбары.



Заставить старика обратить на вас внимание можно только одним способом: отогнать от него птиц!

есть чутье. Если он начинает где-то раскопки, то это может означать только одно: здесь есть что-то интересное. Таков уж мой дядя: человек-загадка, человек-открытие, чье имя навсегда вписано в историю мировой археологии.

И вот сейчас я еду в его загородное поместье. У дяди есть ко мне какое-то важное дело, но по телефону он говорить отказался. Ему все время кажется, что кто-нибудь из конкурентов может прослушивать телефонную линию. Хотя, учитывая, во сколько была оценена его последняя находка (золотой саркофаг третьего египетского фараона) на аукционе Сотбис, всякое возможно. Если у него появилась информация о новой реликвии стоимостью в несколько сотен миллионов долларов, то, действительно, лучше эту информацию сохранить от посторонних ушей.

Спустя час я подъехал к его дому времен правления Людовика VII, позвонил в дверь. В прихожей загорелся свет, дверь открылась. На пороге стоял старый дворецкий. Он кивнул мне в знак приветствия и, держа в правой руке поднос с рогаликами, повел в комнату для приема гостей.

— Мартин, ты приехал! — приветливо улыбнулся мне дядюшка Уальд.

— Как я мог не откликнуться на вашу просьбу, дядя! — ответил я улыбкой на улыбку.

— Присаживайся. Чай с рогаликами будешь? Или ты на диете?

— С удовольствием, тем более, зная, как готовит ваша кухарка, отказаться было бы верхом глупости! А диета может и подождать пару часов, ведь правда? — рассмеялся я.

Когда с трапезой было покончено, дядя решил перейти к делу.

— Мне хочется попросить тебя об одном одолжении, Мартин, — начал он.

— Вы же знаете, я с удовольствием выполню любую вашу просьбу.

— Видишь ли, дело, которое я хочу на тебя взвалить, крайне опасное и непредсказуемое. Поэтому я хочу, чтобы ты до конца понимал всю серьезность сложившейся ситуации и хорошо подумал, прежде чем давать положительный ответ. Если ты откажешься, то, видит Бог, я не буду на тебя в обиде, потому как не уверен, что сам взялся бы за это дело лет десять назад.

— Я слушаю вас, — только и ответил я, готовясь с присущей мне внимательностью выслушать дядю. Его загадочный тон, секретность всего происходящего говорили мне, что здесь творится что-то действительно важное, возможно, для всей археологии в целом.

— Пару дней назад в Чехии пропало несколько рабочих. Они прокладывали новую автомобильную трассу, когда случился обвал. Некоторые из них провалились под землю. Когда остальные пошли вслед за ними, то очутились в заброшенном немецком бункере времен Третьего рейха. Мне сразу же прислали снимки с места происшествия. Мартин, мой мальчик, я уверен, что в этом бункере хранится информация о Нибиру!

— О чем? — спросил я ошарашенно. — Вы имеете в виду ту самую легендарную Нибиру? Но я думал, что это всего лишь выдумка, легенда.

— Легенда о двенадцатой планете становится явью... Все совпадает: немецкий бункер — это и есть ключ к разгадке. Я знал, что когда-нибудь его обнаружат...

— Но почему вы думаете, что там хранится информация о планете? — не унимался я.

— Твой дед, пусть земля ему будет пухом, перед смертью рассказал твоему отцу и мне о том, что, когда он был еще совсем юнцом и делал первые шаги в археологии, ему на глаза попались секретные документы Третьего рейха. Если ты помнишь, Мартин, он был родом из Германии, поэтому эта история может быть вполне реальной. Тем более если учитывать пост, занимаемый его отцом в правительстве Гитлера. Ему бы не составило труда устроить сына в тайную археологическую организацию, занимающуюся сбором сведений о, к примеру, той же Нибиру. Немцы всегда много тратили на исследование всего неизвестного, им хотелось быть первыми везде, даже в гонке за фантомом.

— Но если вы говорите, что это только фантом, то... то почему я здесь? — ничего не понимая, спросил я. — Вы хотите, чтобы я отправился в Чехию?

— Да, мой мальчик, именно этого я и хочу. Ты должен поставить точку в этой истории. Если ты найдешь документы, касающиеся Нибиру, то это будет величайшей археологической находкой века! Ну, а если нет, то мы со спокойной душой сможем поставить точку в этой истории. Раз и навсегда. Но разве тебя не прельщает шанс стать первым? — коварно спросил дядя.

Я задумался. А почему бы и нет? Во всяком случае, я всегда смогу отказаться от этого дела. И как только я так подумал, я понял, что попал в капкан. В двенадцать часов мой самолет вылетел из аэропорта Шарль де Голль. Я возвращался на родину.

ГЛАВА ВТОРАЯ. В ПОИСКАХ БАРБАРЫ

Старая добрая Прага! Когда я вырвался из нее, то думал, что по возвращении испытаю только горечь, но на сердце у меня было весело. Я дома! Мне хотелось кричать об этом. Старые узкие улочки, мощенные отшлифованным камнем, уютные кафешки и всегда приветливые горожане, уважающие туристов — одну из основных статей бюджета города. Без них всю эту старинную роскошь не удалось бы поддерживать в таком отличном состоянии!

Дядя сказал, что мне необходимо встретиться с Барбарой, его подругой. Встреча была запланирована на семь часов вечера на мосту, соединяющем старую часть города с новой, застроенной несколько десятилетий назад. Но в назначенное время женщина не пришла. Да и спустя час изысканная, по словам дяди, дама не появилась на мосту. Я решил расспросить художника, всем видом показывающего, что он создает очередной шедевр мирового значения. Может быть, он что-то видел?

— Добрый вечер! Не могли бы вы мне помочь? — спросил я у мужчины.

— Турист? — придирчиво оглядев меня с ног до головы, поинтересовался он. — Заблудились? Или хотите купить мои картины? Если так, то ничем не могу вам помочь. Мои полотна, знаете ли, бесценны. Я отказался выставляться в Лувре, так что, я думаю, вы понимаете всю значимость моей персоны и не станете даже предлагать купить мои полотна.

Я еле сдерживался, чтобы не рассмеяться. Этот художник был явно не в себе. Мои подозрения о его «гениальности» подтвердились. Все же неплохо, что нам на первом курсе преподавали психологию взаимоотношений. Нередко помогает в жизни.

— Нет, вы меня, уважаемый мастер, неправильно поняли. Я должен был встретиться на этом мосту с женщиной, но она так и не подошла.

— Во-первых, зовите меня не мастером, а просто — художником, во-вторых, опишите мне ее. Возможно, ее образ всплывет перед моими глазами. У нас ведь как...

— Высокая, темные, пышные волосы, стройная фигура, аристократическое бледное лицо, ухоженные руки, — перебил я мужчину, не желая выслушивать очередную порцию высокопарного бреда. Только не сегодня! Время и так поджимает!

— Ах, да, кажется, я вспомнил! — ответил художник. — Должен вас огорчить: ее встретил какой-то молодой человек, и они вместе ушли в сторону Старого города. Между прочим, я сделал зарисовку этого юноши. Мне он показался очень интересным: легкая небритость, волевые черты лица, высокий подбородок...

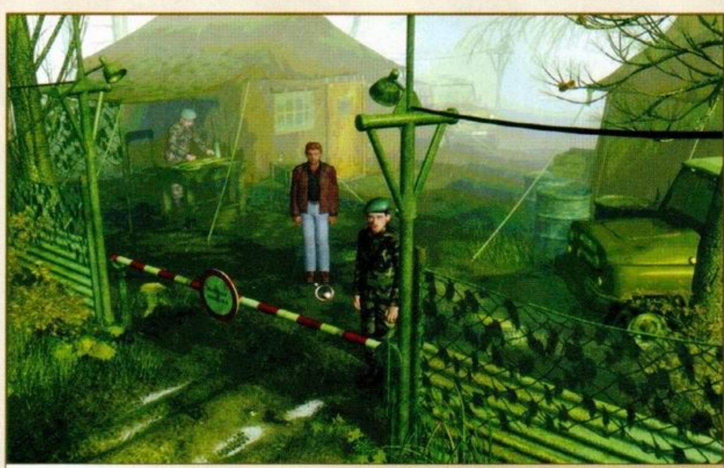
— У вас есть его портрет? — изумился я. — Не могли бы вы продать мне его?

— Продать?! — возмутился художник. — Молодой человек, я вам, кажется, уже сказал, что мои работы бесценны! Хотя этот портрет не был мною запланирован, а значит, и не может представлять большой





Только в этом киоске можно купить спички и вино.



Днем пробраться в палатку не получится. Придется ждать наступления ночи!

художественной ценности... Пару крон на удачу — и он ваш!

— Держите! — ответил я, доставая из портмоне несколько десятикроновых бумажек.

— Благодарю! А вот и ваш портрет. Только подписывать я его не стану, а то через пару лет вы сможете его продать за баснословные деньги! Я, знаете ли, благотворительностью не занимаюсь!

Я утвердительно кивнул и постарался побыстрее удрать от свихнувшегося художника. Искусство сыграло над ним злую шутку... Возле статуи, расположенной в центре моста, я обнаружил записку от Барбары.

«Дорогой Мартин! Больше тебя ждать не могу! Если у тебя будет возможность и желание, приходи ко мне домой. Твой дядя попросил меня ввести тебя в курс дела по проекту Нибиру. Сделала бы это с удовольствием, но сегодня уже не получится — неожиданно появились новые проблемы. Извини, что так вышло, я действительно не хотела тебя подставлять. Приходи, буду ждать! Твоя Барбара».

Я позвонил дяде и рассказал ему, что произошло. Тот приказал тут же отправляться к Барбаре.

— Еще не хватало, чтобы из-за ее очередного любовника у нас сорвалось все дело! — разозлился он. — Если она будет не одна, скажи, что тебе нужно всего лишь получить информацию по проекту, а потом ты сможешь оставить их наедине. В случае проблем звони мне, я с ней поговорю!

Мне ничего не оставалось, кроме как отправиться к дому, где жила подруга дяди. Конечно, портить ей романтический ужин не хотелось, но ведь она прекрасно знала о моем приезде, так что придется ей несколько минут потерпеть мое присутствие.

А вот и ее дом! Я подошел к двери — заперто. Нашел на панели жильцов кнопку с именем и фамилией женщины, нажал на нее. Увы, никто не ответил. Странно, быть может, они отправились в ресторан или кино? Перед тем как уйти, я решил проверить все досконально: Барбара, возможно, просто не подходит к трубке домофона. Я нажал на первую попавшуюся кнопку.

— Вильям Штунс, с кем имею честь говорить? — раздался хриплый мужской голос.

— Здравствуйте, меня зовут Мартин, я пришел к вашей соседке, Барбаре.

— Так позвоните ей домой, при чем здесь я, молодой человек?

— Дело в том, что Барбара не отвечает на звонок. Она себя сегодня плохо чувствовала, и я боюсь, что, возможно, ей стало плохо. Поэтому не могли бы вы меня пустить в дома — врал я на ходу.

— Плохо..? — словно взвешивая все за и против, осведомился мужчина. — Хорошо, проходите. Но если с Барбарой действительно что-то случилось, то, будьте любезны, дайте мне знать. Мы с ней давнишние соседи, а это, знаете ли, сближает людей, как и работа, учеба...

— Конечно, мистер Штунс, я буду держать вас в курсе всех дел, — перебил я мужчину. У меня не было ни времени, ни желания выслушивать его размышления на тему добрососедских отношений. Это было выше моих сил.

Я вошел в дом. Фойе оказалось милым и ухоженным. Ему, правда, не хватало французской изысканности, но зато традиционного пражского духа истории здесь было хоть отбавляй. Думаю, квартира в этой части города стоит не меньше двухсот тысяч евро!

Я осмотрелся, а затем поднялся на лифте к квартире Барбары. Из-под двери пробивался лучик света. Так, значит, я был прав! Женщина действительно просто не хотела отвлекаться на какие-то там звонки в дверь! Зачем портить романтику? Я позвонил в дверь — свет вдруг потух. Я думал, что сейчас мне кто-то ответит, но ничего подобного! Возможно, Барбара решила сделать вид, что ничего не слышит. Или... или в квартире находилась не женщина, а кто-то еще? Вдруг это вор? Мне было жизненно необходимо проникнуть внутрь! Барбара могла находиться в опасности, а вместе с ней и бесценные данные о загадочной планете.

Придется лезть в квартиру через чердак! Я попробовал подняться туда, но тщетно — дверь оказалась закрытой. Спустился в фойе, подошел к доске с объявлениями: быть может, здесь есть какая-то информация? Бинго!

«Уважаемые жильцы! С этого года администрацией жилого комплекса «Старый замок» принято решение о хранении ключей на чердак на предпоследнем этаже нашего здания, возле пожарного уголка. Просьба проинформировать об этом все технические службы нашего города: полицию и пожарных — в первую очередь!

Вашелк Баун, владелец жилого комплекса «Старый замок».

Отлично! Это здорово облегчает мне жизнь! Я вновь поднялся наверх, взял ключи и открыл дверь на чердак. Темнота окружила меня. Справа от двери я обнаружил выключатель, нажал на кнопку — зажглась тусклая лампочка. Я взял пыльную веревку и тряпку, вытащил из-под шкафчика кирпич, обмотал руку тряпкой и разбил окно. Но там еще остались острые, как бритва, куски стекла. Я решил не терять времени даром и с помощью все той же тряпки сбил оставшееся стекло. Затем привязал веревку к столбу и спустился вниз.

Висеть над землей на высоте двадцати-тридцати метров оказалось не так весело, как мне представлялось в самом начале. Поэтому я быстро спустился к окну Барбары, разбил его ногами и спустя секунду был внутри. Внутри было темно. Я сделал шаг, как вдруг получил мощнейший удар по голове. Уже теряя сознание, мне все же удалось увидеть лицо нападавшего. Это был тот самый молодой человек с зарисовки художника!

ГЛАВА ТРЕТЬЯ. ТАИНСТВЕННОЕ УБИЙСТВО

Когда я очнулся, солнце уже стояло высоко в небе. Утро... Я был рад уже тому, что остался жив. Этот сумасшедший мог вполне меня убить! Я вошел в ванную, чтобы умыться, но тут же вылетел оттуда, будто ошпаренный. В ванне лежал труп Барбары! Преодолев страх, я вошел в комнату и осмотрелся. На ошейнике кота было начертано, видимо, его имя — Феликс.

Я вышел из ванной. На полу валялся кошелек, принадлежавший Барбаре. В нем я нашел пропуск в Археологический архив, выданный на имя Барбары. Быть может, он мне еще пригодится! Я подошел к компьютеру. Доступ к данным оказался закрыт — необходимо было ввести пароль. Я не нашел ничего более оригинального, кроме как ввести имя кота убитой — Felix. Как ни странно, он подошел! Я уже практически нашел необходимые мне файлы, как вдруг за окном раздался вой сирен — полиция приехала!

— Черт! — выругался я, глядя в окно.

Раздался телефонный звонок, я поднял трубку.

— Слушаю! — ответил я, выбегая из квартиры.

— Мартин, это я! — раздался на том конце старческий голос с легкой одышкой.

Я сразу же узнал в нем голос своего дяди Уальда.

— Ты вышел на связь с Барбарой, получил данные по проекту Нибиру?

— Нет, дядя, Барбару кто-то убил, и теперь мне приходится скрываться от полиции. Кто-то опередил нас!

— Но я больше никому не рассказывал про эти исследования!

— Видимо, кто-то и так о них знал! Ладно, извини, дядя, но мне сейчас некогда с тобою разговаривать. Я направляюсь в архив, где работала твоя подруга. Возможно, там мне удастся получить дополнительные сведения о планете, а также получить разрешение на проведение археологических исследований. Без них меня никто не подпустит к месту раскопок ближе чем на пушечный выстрел. Ты же знаешь, как с этим все строго! Эти министерские крысы не упустят шанса, чтобы не поиздеваться над иностранными исследователями.



Чтобы убрать постояльцев из гостиницы, придется устроить пожар.

— Мартин, только умоляю: не лезь на рожон! Будь осторожен, я не хочу, чтобы с тобою что-то случилось, — в голосе дяди появились нотки сомнения. Скорее всего, он сейчас корит себя за то, что впутал меня в эту историю.

— Хорошо, дядя, я постараюсь, чтобы со мной ничего плохого не случилось.

Я вошел в здание архива. Аккуратненько так! Даже и не скажешь, что построено за счет государственных фондов. Как правило, здания, спонсируемые ими, выглядят безвкусно и нелепо в сочетании с другими строениями Старой Праги.

— Куда вы направляетесь? — остановил меня консьерж.

— У меня назначена встреча. Вот пропуск, — ответил я, протягивая карточку Барбары.

— И что? Откуда мне знать, что она вам сама его дала? — грозно спросил тучный мужчина. — Этого недостаточно! Вы не внесены в наши списки, поэтому, будьте любезны, покиньте территорию Архива.

— Но... — попытался я вставить хоть слово.

— И никаких «но»! — оборвал меня служащий. — Или вы хотите, чтобы я вызвал полицию?

Вот этого я действительно не хотел! Поэтому пришлось подчиниться и уносить ноги из здания подобру-поздорову!

Я решил прогуляться по окрестностям. Недалеко от архива на лавочке сидел старичок, кормивший голубей. К сожалению, как я ни пытался с ним заговорить — реакции никакой. Я вышел за территорию архива, и вдруг рядом со мной раздался взрыв. Да это же петарда! Я посмотрел наверх: на балконе сидела маленькая проказница.

— Эй, ты, смотри, куда кидаешь свои хлопушки! — крикнул ей я. — Или ты меня не видела?

— Отчего же не видела, дяденька? — удивилась девочка. — Отлично видела!

— И все равно кинула? — возмутился я.

— А какой толк кидать просто так? Только зря потраченные граммы тротила!

— Я смотрю, ты неплохо владеешь терминологией! — усмехнулся я. — А что, если я обменяю твои петарды на, скажем, вот этот шарик?

— Ой, какой красивый! — восхитилась маленькая террористка. — По рукам, дядя!

Она спустила мне в ведре две петарды, а я положил туда шарик. Затем купил в киоске спички и со всем этим добром отправился к старику, кормящему птиц. Поджег петарду и бросил ее недалеко от хлебных крошек — пернатые разлетелись кто куда. Теперь у меня появился шанс разговорить старика.

— Здравствуйте! Меня зовут Мартин, я археолог, друг Барбары! — представился я.

— Барбары... — задумался мужчина. — Ах, да, конечно! И, как она поживает?

— Боюсь вас огорчить, но не очень хорошо... Она заболела и попросила меня забрать кое-какие бумаги из ее кабинета, а меня не пускает ваш сотрудник службы безопасности.

— Это его работа! — сказал, как отрезал, мужчина.

— Да, я понимаю, но у меня-то есть пропуск Барбары! Вот он, посмотрите, — сказал я, протягивая старику карточку с фотографией женщины. — Она сказала, что у меня не будет никаких проблем, а тут вот какая неприятная ситуация сложилась...

Мужчина внимательно исследовал пропуск.

— Да, он подлинный. Что же, я мог бы помочь вам пройти внутрь, но...

— Я могу выполнить любое ваше пожелание! — поспешил заверить я старика.

— Так уж любое? — хитро прищурившись, спросил он.

— Абсолютно! — непоколебимо ответил я.

— Отлично, тогда, думаю, вам не составит труда достать бутылку хорошего вина. Ко мне сегодня должны придти гости — не хочу их потчевать гадостью из картонки!

— Нет проблем! — ответил я, понимая, что на самом деле они очень даже есть: где я достану хорошее вино? Ведь у меня не хватит денег даже на Совиньон 78-го года, но и его с натяжкой трудно назвать вкусным. Придется что-нибудь придумать!

Я вышел на центральную улицу. Недалеко от Центрального бюро сидел бродяга и что-то бренчал на гитаре. За его спиной я заметил несколько пустых бутылок из-под фирменного вина 60-х годов. Хитроумный план тут же сформировался у меня в голове!

— Уважаемый, что вы хотите за эти пустые бутылки? — спросил я.

— Пустые бутылки? — рассмеялся бродяга. — А зачем они вам?

— Я, кажется, спросил у вас, что вы хотите за эти бутылки, а не просил вызнавать у меня, зачем они мне понадобились. Я ничего не путаю?

— Ой, ой, ой, какие мы важные, напыщенные! Ладно, богатенький, ты мне нравишься — с тебя пачка сигарет!

Я купил сигареты в ближайшем киоске, а вместе с ними и дешевое вино в картонной упаковке — как раз такое, от которого воротил нос старик. Отдал бродяге сигареты, забрал бутылку из-под фирменного вина и перелил в нее жижу — другого слова не подобрать — из картонки. Дорогая бутылка вина готова! Осталось только отдать ее старику, и дело сделано!

— Вот ваше вино, сэр! — сказал я, протягивая мужчине бутылку.

— О, это как раз то, о чем я мечтал! — расплылся он в улыбке. — Что же, уговор есть уговор. Возьмите мой пропуск. Теперь вас пропустят в здание!

На этот раз охранник на входе оказался более сговорчивым и пропустил меня внутрь без каких-либо проблем. Я поднялся наверх. Кабинет Барбары был закрыт, но это не было проблемой: у меня есть ее карта-пропуск!

Кабинет убитой оказался весьма просторным и комфортабельным: уютная мебель, неплохой компьютер, обширная информационная база — все, что может понадобиться археологу. Я осмотрел цветочный горшок и нашел под ним ключ! Открыл им ящик стола: здесь лежала печать. Я позаимствовал ее из ящика; за фотографией кота, помещенной в рамку, я обнаружил точилку. Взял карандаш, заточил его и расписал на блокноте. И тут на бумаге неожиданно проявились какие-то цифры! Да это же код! Я взял с собою бумажку с ценными данными — вдруг пригодятся? — и попытался влезть в компьютер женщины. Увы, тщетно! Вновь пароль. А что, если взять и вновь ввести имя ее кота? Так, попробуем... Черт, не сработало! Я подумал немного и решил вновь просто ввести имя кота, но теперь начиная с конца. Xilef. Отлично! Я получил доступ к файлам. Распечатал на принтере разрешение на проведение археологических работ, заверил бумагу печатью и вышел из кабинета женщины. Чтобы бумага вступила в силу, мне необходима подпись директора Археологического бюро.

Перед тем как уйти, я подошел к автомату, выдающему бумаги по специальному коду, вставил карточку Барбары, затем бумажку с кодом, найденную на ее рабочем столе. Автомат выдал мне толстую папку с чарующим, практически фантастическим названием: «Нибиру. Двенадцатая планета Солнечной системы». Так, ладно, прочитаю, когда выпадет свободная минутка. Сейчас некогда этим заниматься!

Я вошел в Бюро, но в кабинет директора меня не впустили.

— Мужчина, вам назначено? — томно спросила секретарша, рассматривая свои ногти.

— Нет, но мне необходимо срочно поговорить с директором.

— В вашей «необходимости», уважаемый, никто не виноват, — все так же растягивая слова, произнесла девушка. — Не назначено, значит, не положено пускать. Придете, когда запишетесь заранее на прием. Экий умный!

— А можно вашу визиточку? — задал я последний вопрос.

— Пожалуйста, только звоните в рабочее время. Я не собираюсь тратить на вас свое внерабочее, у меня есть дела и поважнее, чем болтовня с каким-то нахалом.

В другой ситуации я нашел бы, что ей ответить, но не сейчас — слишком велики ставки! Я вышел на улицу, подошел к бродяге.

— Слушай, друг, ты знаешь что-нибудь об этой секретарше?

— Мы теперь друзья? — усмехнулся мужчина. — Это, что ли, беленькая такая, из Бюро?

Я утвердительно кивнул.

— Стерва она, вот кто! Когда мимо меня проходит, делает вид, что не замечает. Будто бы я какой-то мусор! Вон ее Мерседес, серебряный! И откуда у нее только деньги на него?!

— Да, действительно, удивительно... Может, у нее есть богатый любовник?

— В правильном направлении мыслишь, богатенький! — рассмеялся бродяга.

— Спасибо за помощь! — улыбнулся я в ответ.

Что же, план действий практически оформился у меня в голове: сейчас я позвоню этой дамочке и сыграю с ней очень злую шутку — сама напросилась! Я набрал номер с визитки.

— Слушаю вас, — раздался знакомый голос. — Говорите!

— Вас беспокоят из газового управления. Мы сейчас занимаемся ремонтными работами, а ваша машина как раз стоит на том месте, где проходят трубы газопровода. Нам не хотелось бы ее отгонять подручными средствами — боюсь, машина





➥ Не забудьте прочитать имя кота на ошейнике!

не выдержит этого! Сами знаете, наше финансы не позволяют закупить качественное обору...

— Стойте, я сейчас сама все сделаю! — взвизгнула на том конце трубки секретарша. — Даже не смейте трогать мой автомобиль!

Пока секретарша «спасала» свою машину, я вошел в кабинет директора.

— Вы по записи? — вместо приветствия произнес мужчина в дорогом костюме.

Мне на такой нужно несколько лет работать!

— Нет, но там никого не было.

— А секретарша? — с подозрением спросил он.

— Не знаю, я же вам уже сказал: там никого нет.

— Ладно, с этим я разберусь позже. Что вам от меня нужно?

— Всего лишь поставить вот здесь и здесь вашу подпись, — ответил я, протягивая бумагу с печатью, распечатанную с компьютера Барбары в архиве.

— Так, интересно, очень интересно. Все штампы стоят, все верно! Удачной экспедиции! — сказал директор Бюро, подписывая разрешение.

Я взял такси и пулей помчался в аэропорт. Слава Богу, я успел на последний рейс в Богемию! На самолете ЧехТур я отправился к месту, где были обнаружены шахты.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. В ЛАГЕРЕ АРХЕОЛОГОВ

По прибытии на место я несколько раз перепроверил, все ли я правильно понял. Дело в том, что место, где якобы нашли шахты, менее всего было похоже на лагерь археологов. Столько военной техники мне еще не приходилось видеть. Интересно, что это значит? Я подошел к пропускному пункту. Молодой капрал окинул меня суровым взглядом.

— Стоять! — крикнул он. — Кто вы? Цель вашего визита?

— Меня зовут Мартин, я из Археологического бюро! — скороговоркой ответил я, опасаясь, что военные могут открыть огонь. Кто знает, что у них на уме!

— У вас есть пропуск? — поинтересовался капрал.

— Да, вот он, — сказал я и протянул бумагу, заверенную директором Бюро.

— Кажется, все верно, майор, что мне с ним делать? — обратился молодой человек ко второму военному, видимо, его командиру.

— Запускай, а что нам остается делать! Эти гражданские совсем совесть потеряли: раздают разрешения на проход в запрещенные зоны кому попало! — мужчина средних лет повернулся ко мне. — Предупреждаю сразу: к шахтам я вас даже близко не подпущу. Они заминированы, и пока сюда не прибудут саперы, вам, мой нежданный друг, ничего не светит! И мне начхать, кто вы там: член Археологического общества или доктор исторических наук. Так и передайте своему начальству: начхать! Здесь я вам и Археологическое общество и Бюро по древностям в одном лице. Это понятно?!

— Вполне, — незаметно вытирая капли слюны с лица, ответил я. Что уж тут непонятного. Военные, как и всегда, играют в супер-пупер-навороченную операцию. Ладно, пусть играют, все равно мне ничего с этим не поделать.

Я прошел мимо палатки майора, затем по мосту через маленькую речку и очутился у вагончика, на подножке которого сидел молодой человек.

— Привет, товарищ по несчастью! — рассмеялся незнакомец. — Меня зовут Сташек, я археолог, из Оксфорда, а ты откуда?

— Как ты узнал, что я археолог? — изумился я.

— Все очень просто: потертые на коленях джинсы, причем вытерты не фабричным способом, а естественным, пыльные ботинки, у куртки высокие рукава, чтобы не мешала вести раскопки. Это элементарно, Ватсон!

— Меня зовут Мартином, — протянул я руку молодому мужчине. Тот тут же пожал ее.

— Если хочешь, можешь пройтись по окрестностям, — произнес Сташек. — Сегодня ночью я планирую проникнуть в шахты. Если хочешь, пойдем со мною!

— Это было бы здорово! Мое начальство требует результатов, а я не могу им ничего предоставить! — на ходу соврал я.

Я прошел чуть дальше и наконец-таки увидел вход в пещеры. К сожалению, там стоял еще один военный. Обложили....

Наступила ночь. Как мы и договорились, ровно в двенадцать я был у вагона Сташека, но его самого там почему-то не оказалось! Я зашел внутрь, огляделся — он явно ушел раньше меня! Вот гад! Я вернулся в начало лагеря.

— Эй, ты! — позвал меня военный.

— Чего тебе? — недовольно спросил я.

— Слушай, будь человеком, принеси чего-нибудь поесть, а то я тут с голода скоро умру!

— Ладно, — смилостивился я над мужчиной. — Если что-нибудь раздобуду, то обязательно принесу! Кстати, ты не можешь отключить свет, а то он мешает мне спать!

— Нет, майор строго-настрого запретил это делать!

— Но как мне спать? У меня в вагончике светло, как днем!

— Увы, ничем не могу помочь. Ты служил?

— Да.

— Тогда тебе известно не хуже меня, что приказы не обсуждаются.

Тут он был прав. К сожалению, это было армейской действительностью. Приказано спать при свете — будешь спать при свете. Иначе — карцер или дисциплинарное слушание!

Я вернулся в вагон Сташека, забрал со стола две банки бобов, открывалку, а из кармана плаща кусок бумаги. Растопил печь, открыл банку бобов. Фу, да они же испорчены! Кажется, возле моста через речушку я видел какие-то грибы! Вот они-то мне и пригодятся! Я кинул грибы в банку с бобами, подогрел смесь в печи и отнес ее капралу.

— Ты мой спаситель! — возрадовался молодой человек. — О, с грибами! Мое любимое блюдо.

Капрал жадно поглощал бобы с грибами, а я с нетерпением ждал, когда же ему станет плохо. Казалось, что спасительное мгновение никогда не наступит! Но природа берет свое! Через несколько минут капрал убежал в направлении кустов, а я смог пробраться в палатку майора. Передвигаться приходилось на цыпочках, потому что велика была вероятность разбудить его, а это ничем хорошим для меня не закончилось бы!

Я взял со стола рацию, отыскал ключи и с этим добром отправился к вагончику Сташека, точнее, за него. Здесь находился склад всевозможных вещей, а главное — генератор! Я открыл домик ключом, украденным из палатки майора, вошел внутрь. Здесь я взял со стола молоток, инструменты, веревку. Замок на шкафе не поддался, поэтому я решил для начала заняться генератором. С помощью отвертки я получил доступ к панели управления, а затем молотком сбил замок с ящика. О господи! Еще один труп! Что самое ужасное: на куртке было вышито имя покойного. Сташек... Так, значит, вот кто на самом деле представлял интересы Оксфорда... Холодный озноб пробежался по телу. Этот человек вполне мог убить меня!

Но больше у меня не было времени на размышления, необходимо было действовать! Я вывел из строя аккумулятор и, пока солдат выяснял, в чем дело, проник в шахту.

ГЛАВА ПЯТАЯ. ТАЙНЫ ФАШИСТСКОГО БУНКЕРА

В пещере, ведущей к подземному бункеру, было холодно и сыро. Детские воспоминания вновь нахлынули на меня: казалось, вот-вот из-за угла выйдет отец, возьмет меня за руку, и вновь покажутся удивительные наскальные рисунки. Но я прекрасно знал, что отец уже никогда не сможет этого сделать...

ЭТО ИНТЕРЕСНО: в немецкой версии игры разработчикам пришлось полностью уничтожить признаки фашистской свастики и символики. Дело в том, что в Германии запрещено выпускать развлекательные мультимедийные продукты, содержащие хоть какую-то отсылку к фашистскому прошлому страны. Стоит также отметить, что в этом плане законодательство ФРГ считается самым суровым в мире. Если бы разработчики не убрали свастику из игры, весь тираж «Нибиру» был бы конфискован, а сама компания получила бы штраф до двухсот тысяч евро.

Справа от входа в пещеру я отвинтил гаечным ключом трубу, пошел налево, к завалу. Здесь с помощью трубы разворошил завал, посветил фонариком — еще один труп! На этот раз Всевышний призвал к себе обыкновенного рабочего. Я снял со скелета значок, забрал ключ и вновь вернулся к центральному желобу пещеры. Прошел вперед, вытащил из доски ржавую металлическую скобу. Теперь налево. Здесь висела странная конструкция: ящик подвешен с помощью металлических цепей к потолку. Под щитком я обнаружил отверстие для вентиля. Должно быть, с его помощью этот ящик можно опустить вниз.

Скобой я раскопал землю под щитком. А вот и искомый вентиль! Я вставил его в отверстие, повернул по часовой стрелке — ящик опустился вниз. Я снял крюк и отпра-

вился в центральный коридор. Здесь повернул направо. В мутной воде валялись гнилые балки и ящики. С помощью фонаря я исследовал поверхность воды и обнаружил недалеко от правой стены пещеры банку с маслом. Соорудив с помощью ниток и крюка простейшее, как говаривал мой отец, «цепляльное» устройство, я смог достать банку с маслом. Что же, теперь я смог залить масло в масленку. Путь к бункеру оказался открытым!

Смазав один из элементов замка маслом, я смог поставить четыре рычага в форме фашистской свастики. Благо пример правильного выполнения этой простейшей загадки висел прямо у меня над головой. Спустя секунду дверь в бункер открылась!

Я зашел внутрь. Темнотища... хоть глаз выколи! Спичками я зажег масляную лампу. Теперь осталось всего ничего: запустить генератор. Будем надеяться, что его вообще еще реально запустить. Для начала я запустил два правых вентиля — один долго не поддавался, но после обильной смазки маслом все же повернулся, — а затем опустил левый рычаг. Я ждал где-то с полчаса, прежде чем мотор запустился. Если честно, то это, по-моему, самые долгие тридцать минут в моей жизни.

Всего в бункере было две комнаты: справа и слева. Для начала я решил отправиться направо — вдруг там есть что-нибудь интересное! Вставил ключ в замок, а он возьми и сломайся! Пришлось идти налево. Здесь, хвала небесам, никаких проблем не было, поэтому я вскоре оказался в помещении, напоминающем склад. Интересно, что же здесь хранится?

Скобой я открыл первый попавшийся мне на глаза ящик. Ба! Да здесь же динамит! Я взял одну связку — пригодится! С полки я позаимствовал колбу, из коробки на верхней полке лампочку, какой-то металлический короб. Я налил в колбу немного кислоты из аккумулятора. Что же, теперь, кажется, у меня появился шанс открыть вторую дверь со сломанным замком. Кислота тут же разъела замок, и дверь открылась.

Я очутился в фашистском архиве. Вот где Третий рейх прятал все свои секреты! Я сверился с бумагой, найденной в кармане Сташека. Так, кажется, здесь есть такой ящик! В нем я нашел магниты! Если мне не изменяет память, то с их помощью можно открыть кодовый замок, расположенный прямо по центру основного коридора.

Я прошел дальше, осмотрел стол, взял лупу и линейку, какую-то деревянную коробку — вдруг пригодится? За последние сутки я уже понял, что в этом мире абсолютно все может стать жизненной необходимостью! Будь то линейка или банка с просроченными бобами.

Я подошел к лифту, вставил лампочку — да будет свет! На полу я заметил какие-то странные следы, будто бы металлический шкаф слишком часто передвигали. Я попробовал пихнуть его и, к своему удивлению, обнаружил замурованную дверь, ведущую, видимо, в какое-то потайное помещение. Возможно, здесь я найду ответы на все свои вопросы! Придется взрывать! С помощью скобы я несколько увеличил отверстие в стене, вставил туда динамит, но пока воспользоваться им было бы верхом глупости! У меня не будет шанса спастись! Пришлось возвращаться на склад за очередной партией динамита. С помощью ржавой скобы я очистил шнур от динамита и привязал его к тому, что торчал из стены, поджег конец спичками и убежал в укрытие. Раздался взрыв.

Как только пыль немного осела, я смог пробраться к стене. Увы, отверстие в стене не сильно-то и увеличилось! А что, если запустить внутрь крысу? Кажется, я видел в центральном коридоре логово одной из них. Нужна ловушка. Я скрепил линейку и деревянный ящик. Открыл банку с бобами, высыпал немного в ящик и установил ловушку рядом с логовом крысы. Погуляв минут двадцать, я вернулся: ловушка сработала — крыса была внутри. Я аккуратно извлек крысу из ящика, привязал к ее спине динамит, поджег его и просунул животное в щель. Еще один взрыв! Конечно, жалко крысу, но что поделать, будущее одного из величайших археологических открытий решается здесь и сейчас. Если учесть, скольких собак уничтожил тот же Павлов, то одна крыса выглядит не такими уж большими потерями.

Дверь отворилась, я прошел внутрь. Кажется, это кабинет какого-то нацистского генерала. Обставлено изысканно. У последнего начальника этого бункера явно был неплохой вкус: граммофон, богатая подборка пластинок с классической музыкой, обширная библиотека. Я осмотрел стол. Первым делом я забрал дневник с данными о загадочной планете — теперь у меня не осталось сомнений, чем здесь занимались фашисты! — а также утюг.

Я вернулся в центральный коридор и подошел к лифту, ведущему, согласно схеме, начертанной в дневнике, к секретной лаборатории. Чтобы вызвать лифт, мне необходимо было восстановить на панели управления простейшую мозаику из магнитов. На всякий случай я сделал зарисовку в своем походном журнале. Если вам интересно, можете посмотреть!

Лифт оказался скоростным, и уже вскоре я очутился в секретной лаборатории. Если честно, то я рассчитывал увидеть здесь расчлененные трупы, найти трехглавых младенцев или хотя бы признаки внеземных цивилизаций, но, увы, ничего подобного в фашистской лаборатории не было. Хотя почему увы? Видимо, это дело меня совсем с ума свело. Расстраиваться из-за того, что не обнаружил здесь гору трупов, — это слишком, даже для археолога. Вот был бы я патологоанатомом — совсем другое дело!



Именно так выглядит правильное расположение магнитов в одной из задачек.

Я налил в горелку масло, подпалил ее и нагрел утюг. Затем с помощью лупы внимательно исследовал дневник, а последнюю страницу как следует проутюжил: открылся код 47922. Я вернулся в кабинет начальника, открыл ключом шкаф и ввел в сейфе полученный код: четверку против часовой стрелки, семерку по часовой стрелке, девятку против часовой стрелки, двойку по часовой стрелке и последнюю цифру, двойку, против часовой стрелки. Тайник открылся — в нем я обнаружил древнюю статуэтку! Если верить дневнику, то тот, кто найдет все три статуэтки и расставит их в главном Храме Солнца, узнает тайну двенадцатой планеты, той самой таинственной Нибиру.

Когда я вышел из комнаты, ко мне навстречу вышел лже-Сташек.

— А ты оказался умнее, чем я думал! — противно рассмеялся он, направляя на меня пистолет. — Правда, я так и не понял, почему ты не узнал меня сразу.

— Ты слишком искусно запудрил мозги художнику! А потом в темноте квартиры Барбары мне почудилось, что я увидел то же лицо, что и на картине... Но это было лишь обманом зрения... Всего лишь обманом...

— Молодец, ты неплохо соображаешь! Я очень надеялся, что тебя схватит с поличным полиция, но тебе удалось сбежать! Но теперь я даже доволен, что все так вышло. Ведь ты сделал всю грязную работу вместо меня. Когда сюда приедут военные, ты будешь уже мертв, а я куплю билет на самолет и укачу подальше от этих пещер! Вместе со статуэткой, конечно.

— Тебя все равно найдут! — скорее из отчаянья, чем подчиняясь здравому смыслу, выкрикнул я.

— Найдут? — преступник еще громче рассмеялся. — А зачем меня искать? Ведь убийца Барбары, Сташека и еще двух военных — ты, а не я. А после того, как ты понял, что натворил, твоя нервная система не выдержала, и ты покончил жизнь самоубийством. По-моему, очень даже убедительная история, ты не находишь?

Я понимал, что этот мерзавец прав. Кругом прав! В квартире Барбары полно моих отпечатков, в домике Сташека, на складе — я оставил следы везде, где только можно. Полиция никогда не поверит мне. Это реальность.

— Жаль, не могу с тобою еще пообщаться — у меня самолет. Так что давай сюда статуэтку, и попрощаемся! — мужчина вновь направил на меня дуло своего пистолета.

Я кинул статуэтку ему в руки, но тот — растяпа! — уронил ее на пол. Он сел, чтобы поднять ее, и в этот момент я нажал на рычаг, находившийся справа от меня на стене. Нажал просто так, инстинктивно, не думая. Пан или пропал? Пан! Пан!! Пан!!! На лже-Сташека обрушилась груда какого-то строительного мусора. Я же, не раздумывая, схватил статуэтку и побежал к выходу. Проверять, жив ли преступник или нет, у меня уже не было времени.

Я сел на свой серебряный «Лексус» и, вдавив педаль газа до упора, помчался в сторону аэропорта. Пора было возвращаться во Францию! Моя вторая родина, судя по всему, — вторая точка на пути, ведущем к языческому Храму Солнца.

ГЛАВА ШЕСТАЯ. ВО ФРАНЦУЗСКОЙ СТОРОНЕ...

Я поселился в отеле «Ритц», одном из лучших заведений в своем классе. Правда, справедливости ради стоит отметить, что и цены в этом заведении соответствовали его пятизвездочному статусу. В фойе отеля я встретил группу известных артистов.

— Куда держите путь, господа? — обратился я к одному из них, по всему его виду можно было предположить, что он главный в этой труппе.





Последняя головоломка простая: вам необходимо всего лишь расставить статуэтки по трем пьедесталам.

— У нас намечено просто феерическое шоу, тут, во Франции. Надеюсь увидеть вас среди наших зрителей!

— Увы, работа не позволяет... Иначе бы с превеликим удовольствием!

У стойки я взял спички — мой коробок давно закончился, а они, как я уже успел убедиться, бывают жизненно необходимы! Перекинувшись парочкой слов с распорядителем, я вышел на улицу. К сожалению, мне потребовалось подтвердить свою броню, или, как оказалось, мне пришлось бы покинуть свой номер. Такого поворота событий я, само собой разумеется, никак не ожидал. Пришлось звонить в отель по телефону, напечатанному на коробке со спичками, и подтверждать броню. Остаток вечера я провел в номере. Мне было жизненно необходимо хотя бы немного поспать...

Проснувшись, я спустился вниз, взял телефон профессора астрологии и археологии у консьержа и позвонил ему.

— Здравствуйте, меня зовут Мартин.

— Ах, да, вы мне, кажется, уже звонили, молодой человек? — промямлил в трубку профессор.

— Да, вы сможете уделить мне несколько минут сегодня днем?

— Днем, увы, нет, приезжайте лучше сейчас, и я с радостью вас приму.

— Отлично, скоро буду!

Я пошел на пирс и договорился с мужчиной за небольшую плату отвезти меня к профессору.

— Этот доктор, должен я вам шказать, наштаяшчий маньяк! — произнес подвозчик с ужасным акцентом. — Будьте с ним пааштарошнее!

— Спасибо за предупреждение! — ответил я, хотя в глубине души надеялся, что извозчик перестанет говорить, но, видимо, на небесах я в особом авторитете...

Но, к сожалению, мне не удалось поговорить с профессором как следует. Единственным положительным итогом встречи можно считать письмо, подаренное мне светилом науки. Пришлось возвращаться в отель, где меня поджидала неприятность...

Чтобы избавиться от наручников, мне пришлось ножом нажать на кнопку, а значком, снятом с трупа, отпереть замок. У особняка профессора дежурила полиция. Что-то случилось...

— Офицер, что здесь происходит? — спросил я у первого попавшегося полицейского.

— Нам некогда болтать! Вы кто такой? — нервно спросил мужчина с пышной шевелюрой.

— Друг покойного. Он должен был передать мне кое-какие материалы для дальнейших исследований.

— И? — непонимающе уставился на меня полицейский.

— Вы не могли бы меня пустить внутрь? — с надеждой спросил я.

— У вас есть доказательства, что вы были знакомы с ним?

— Да, конечно, вот его письмо, адресованное мне, — я протянул конверт офицеру.

— Ладно, входите, только чтобы через пару минут я вас здесь не видел! — наконец ответил он после нескольких минут тщательнейшего изучения письма.

Я вошел в дом, взял со стола пирамиду. Ножом я открыл песочные часы, стоявшие на полке. Затем ключом открыл пирамиду и извлек кусок пергамента. Как оказалось, это была карта Мексики! Теперь я знал следующую точку своего путешествия!

Я открыл сейф с помощью кода: 84525 — и вернулся в отель. Черт, опять за мной кто-то охотится! Я поболтал с бродягой, выполнил парочку ее указаний, а затем вернулся в свой номер и вывел из строя розетку: для этого было достаточно полить ее водой. Пока служащий отеля разбирался, в чем дело, я открыл склад, оторвал кусок материи, намотал его на швабру, окунул в какую-то горючую смесь и поджег. Ха-ха, вот теперь-то мы и устроим пожар!

Через несколько секунд сработали датчики дыма, и постояльцы отеля выбежали на улицу. Пока они прохлаждались, я обыскал комнату своих преследователей. А вот и чемодан! Я открыл его с помощью простейшего кода: 371, забрал вторую статуэтку и убежал из отеля.

Час спустя мой банковский счет уменьшился на восемьсот евро, зато я был на борту самолета, летевшего в Мексику!

ГЛАВА СЕДЬМАЯ. ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ХРАМА

Прогулявшись по городу и его окрестностям, я набрал из фонтана воды и попробовал с ее помощью привести в сознание пьяницу. Кажется, получилось... Поговорив со всем «счастливым семейством», я получил жетон и отправился в бар.

Утром я отправился на местный рынок, где, как мне сказал один из постояльцев мотеля, можно купить третью статуэтку. Подумать только, за разгадку величайшей археологической тайны века с меня взяли каких-то двадцать долларов! Уму непостижимо! Одолжив на время джип, я отправился к Храму.

Турист попросил меня сфотографировать Храм изнутри. Что же, попробуем это осуществить, хотя, если мне не изменяет память, делать это, как правило, категорически запрещено. Но удача улыбнулась мне! Куратор Храма оказался человеком прогрессивной мысли! Он попросил меня сходить на раскопки и узнать, есть ли у них находки.

Турист так обрадовался фотографиям, что подарил мне какой-то ненужный цилиндр, правда, судя по всему, вещь действительно старинная. Я отдал куратору новые экспонаты, вставил статуэтку, купленную на рынке, в одну из ниш Храма. Благодаря этой незамысловатой операции мне удалось вытащить еще один древний цилиндр. Затем эти цилиндры я вставил в древнюю нишу, найденную на раскопках, — из-под земли поднялся какой-то древний механизм. Все, что мне было необходимо сделать, — расставить в нужной комбинации шарики. Вначале все красные, потом зеленые, следующие должны быть белые, и уж только потом желтые. В награду за свою сообразительность я получил древнюю призму. Ее было необходимо поставить в центре Храма, что я с превеликим удовольствием и сделал.

В городе я договорился о доставке оборудования и, когда снаряжение прибыло, отправился к Храму. На полу Храма находилось несколько символов. Но какие из них верные? Я исследовал источники света — судя по дневникам фашистов, именно они должны указать мне верный путь. И после того, как я открыл одно из отверстий, три символа вдруг открылись передо мною. На один из них стал я, на другой мы с мужчиной-проводником положили камень, а на третий стал сам помощник.

Привязав веревку к статуе, я спустился вниз, зажег лампу. Затем перетащил плиту в пасть дракона на стене — появилась лестница. Я спустился на нижний уровень, зажег факел, вставил в отверстие кирку, налил воды в емкость. Наполнив емкость окончательно, я дернул за рычаг. Стена не выдержала и дала течь. Помощник принес мне извести, затем еще немного воды. После этого мне открылась еще одна дверь, а за ней скрывалась третья статуэтка. Только на этот раз подлинная, а не та, что я купил на рынке.

Но пока статуэтку трогать нельзя. Я посмотрел на заднюю часть карты. Мне необходимо было выложить цифру 2004 так, как это было сказано в записке профессора. Только после того, как магическая цифра 2004 появилась на стене, мне было позволено забрать статуэтку.

А потом мне открылось место Главного Храма. Стоя перед дверью Храма, я понял, что мой час пробил...

ЭПИЛОГ

— Смотри, — тихо сказал я и поднес факел к одной из стен пещеры.

На стене был нарисован мамонт, а возле него люди с копьями и кинжалами. Один из людей воткнул в тело животного копье — древний художник постарался изобразить ужас в глазах животного, но мне почему-то всегда казалось, что мамонт смотрит на охотников не со страхом, а с состраданием. Я провел лампу чуть дальше. На следующей картине от мамонта не осталось и следа. Костер, вокруг него танцуют люди. Воет на луну волк, детишки катаются на ком-то, смутно напоминающем собаку. Обычная первобытная ночь. Моя дочка с восторгом рассматривала полотна древнего художника.

— Почему ты привел меня сюда? — спросил она у меня. — Это и есть твой сюрприз?

— Да, милая, это и есть мой сюрприз...

— Ты хочешь, чтобы я стала археологом?

Я лишь печально улыбнулся, взъерошил ей волосы, поцеловал в лоб и понял, что счастье не в величайших мировых открытиях, а в ней...

P.S. Спустя три года Мартин погиб при раскопках, проводимых Национальным Географическим Обществом в Тибете. **ЛКИ**


ВЕЛИАН
• В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
• Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0c.
• Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронеармированного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.
Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Шторма".
МАDия
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
©2005 Madia Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@ana.ru).
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU





АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

Fate

Клик-клик-клик... Еще один монстр задрал лапки вверх... Пара сотен кликов... Новый уровень... Тысяча кликов... Накопил денег на латы... Неизвестное количество кликов, но точно — очень большое... Наконец-то игра пройдена...

Сколько времени я провел за игрой? Когда последний раз ел? Спал ли? Черт его знает... Зато слышал, что на высоких уровнях сложности из монстров выпадают очень интересные вещи. Вот бы... Нет, нет и нет! Сначала нужно отдохнуть, а потом можно продолжить. Хотя еще полчасика погоды не сделают... Клик-клик-клик...

Жанр: action/RPG ◆ **Создатели:** Wild Tangent ◆ **На что похоже:** Diablo, Sacred ◆ **Системные требования:** PIII-800MHz, 256MB, 16MB video (PIV-1.4GHz, 512MB, 128MB video) ◆ **Сколько дисков:** 125MB (на нашем диске) ◆ **Мультиплеер:** Нет ◆ **Сайт игры:** www.fatethegame.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Fate — ролевая игра с большим уклоном в боевую часть. Настолько большим, что от ролевки остались лишь характеристики и умения. Ближайший родственник, а также вдохновитель и пример для подражания — Diablo. Его рожки торчат отовсюду. Оттуда же заимствована структура игры. Вы бегаете по подземельям, сотнями вырезаете монстров, собираете предметы, копите деньги на новые вещички...

Игровой процесс, по сравнению с «серьезными» ролевыми играми, сильно упрощен. Бои происходят в реальном времени, поэтому от вашей реакции и того, как ловко вы управляетесь мышкой, часто зависит исход поединка. Основной упор в игре сделан на прокачку персонажа, сбор ценных вещей и битвы с монстрами.

Игра распространяется исключительно через интернет (проделки криворуких флибустьеров не считаются) и представляет собой shareware-продукцию. Как вы помните, особенность подобного распространения в том, что разработчики предлагают сначала попробовать программу или игру, а уже потом решить, платить за нее деньги или нет. В качестве ограничения обычно урезают срок пользования или отключают часть функций (как в случае с Fate).

Если продукт устраивает, то с помощью кредитной карточки вы оплачиваете заявленную сумму. После приходит регистрационный код, снимающий всякие ограничения с программы. Fate можно скачать с сайта или взять shareware-версию с нашего компакт-диска. Если решите качать сами, помните: доступны две версии. Облегченная (28 MB) — без звука и с текстурами низкого качества. Полная (125 MB), соответственно, со звуком и нормальными текстурами.

НАЧАЛО ИСТОРИИ

Сюжет в игре — дело далекое и никому не нужное. Его можно изложить полностью в нескольких строках.

Услышал протагонист от кого-то, что есть чудная деревенька, рядом с которой расположились глубокие подземелья. И сидят в них тысячами монстры, и ждут не дождутся героя, с которым в смертный час можно поделиться ценным опытом. И таят эти монстры много дорогих вещей и артефактов, а ведь они им совсем не нужны! Потому что созданы эти вещи лишь для одного — поднимать герою уровень и увеличивать его богатство.

А еще слышал протагонист, в глубине пещер сидит страшный монстр — за его убийство много денег дадут, вещами дорогими одарят, статую стометровую поставят и отправят домой пинком под мягкое место, да не просто так, а со славой и почетом.

И отправился наш герой в долгий путь со своим верным четвероногим другом, по странам дальним и дорогам пыльным. И пришел-таки к пещерам опасным и знаменитым. И стоит перед вратами, неопытный, с уровнем первым, топором ржавым и рубахе прохудившейся. И говорит всем, что пришел судьбу свою искать, а не за сокровищами и славой. И не верит ему никто, дурачку наивному. И правильно делают. Ибо никто просто так не полезет к монстрам страшным. А судьбу свою куда как приятней искать в местах не таких опасных, там, где головы никто не отрывает.

Цель игры — дойти до 42 уровня и прикончить босса. Какого именно — можно узнать, спросив старика перед воротами. Вот вы добрались до указанного уровня (на самом деле он не последний — можно спускаться дальше) и убили главного монстра. Будьте внимательны: главный противник не слишком выделяется среди прочих, и его можно завалить, даже не поняв, кто это был.

Что делать дальше? Можете продолжить игру и зачищать подземелья дальше (до бесконечности, между прочим). Или вернуться в деревню и сообщить старику о выполненной задаче.

Победил герой монстра ужасного. Цинично ограбил тело бездыханное и вернулся назад с триумфом. Уровня стал поднебесного, денег много утащил, а артефактами ценными чуть ли не всю деревню засыпал. Прокричали жители славу и рассказали всем о подвигах безумных. Статую воздвигли стометровую и пинком под мягкое место домой отправили. И вздохнули с облегчением, что избавились от дурачка неуемного.

Много лет прошлого с тех пор, все на место стало. Но решил потомок героя, всем надоевшего, тоже подвиг совершить, да получше, чем у батюшки. Пошел по странам



➡ Герой скучает с удочкой. Кошка — с нетерпением ждет обеда.

дальним и дорогим пыльным с другом четвероногим. И пришел-таки к пещерам опасным и знаменитым. И стоит, дурачок неразумный, перед воротами теми же, теребя в руках кольчугу отцовскую. И не доходит до неразумного, что не носить ее хило сложенному. И требует себе монстра страшного да более опасного. И плюнули жители на глупенького и отправили еще глубже в пещеры темные к монстру страшному. Авось надоедать перестанет...

Когда закончите игру, вам предложат начать ее заново — как раз этим потомком. В начале игры он получает дополнительный уровень и одну из вещей родителя на ваш выбор (которая совершенно не нужна герою второго уровня по причине мелкости атрибутов). При этом улучшается качество предмета на 25% — и так пока он не достигнет безупречного уровня. А еще — чем больше слава на момент окончания игры, тем выше ее уровень у потомка.

На этот раз придется спуститься до 52 уровня и убить нового босса. И так до бесконечности...

ОСНОВЫ ИГРЫ

Игра начинается с выбора уровня сложности. От него зависит живучесть монстров и то, какие вещи будут выпадать с поверженных врагов. Советую ставить Legend. Играть на нем сложно, зато быстро растет уровень и не будет проблем с деньгами и ценными предметами. На низких уровнях сложности из противника сыпется такой хлам, что даже стыдно продавать в магазинах. О мощных артефактах можно даже не мечтать.

Теперь создайте себе персонажа. Выберите пол, прическу и форму лица. Это никоим образом не влияет на игровой процесс. Затем напишите имя (можно сгенерировать случайным образом) и переходите к следующему экрану. На нем нужно выбрать то самое четвероногое животное, которое будет сопровождать героя в странствиях. Нет никакой разницы между собакой и кошкой. Впишите имя питомца и начинайте игру.

Разберемся с интерфейсом. Внизу расположились основные кнопки. Красная полоска — уровень жизни. Синяя — мана. Между ними панель с напитками. Чтобы выпить бутылочку, нужно нажать на соответствующую цифру рядом со склянкой. Чуть выше находится индикатор выносливости и шкала, показывающая, сколько осталось до следующего уровня. Справа от них — четыре кнопки, вызывают окна: умения персонажа, книга заклинаний, рюкзак и характеристики героя. Справа — журнал (в нем отражается статистика: сколько и каких монстров убито, общее время игры, количество собранного золота...), выданные задания, карта и настройки игры.

В левом углу — мини-карта. На ней значками отображены мирные жители/торговцы (зеленые), враги (красные), персонажи, выдающие задания (желтые и красноватые), вызванные животные и любимец (серебряный), выход и вход в подземелье (зеленый и красный). Чтобы изменить масштаб отображения на мини-карте, нажмите клавишу Tab.

В верхом правом углу обозначен уровень подземелья (если вы в деревне, то ее название). В нижнем правом — количество денег. В левом верхнем — значок домашнего животного и кнопки управления.

Подземелья генерируются случайным образом каждый раз, когда вы начинаете игру. Сохраняться можно только при выходе из игры. Зато сколько угодно раз. Кстати, когда путешествуете по подземельям, нажмите значок с изображением лупы (над полоской усталости). Теперь вы будете видеть названия всех вещей и их ценность.

Новоиспеченный персонаж несет в рюкзаке топор, три напитка здоровья, свиток опознания и городского портала. И 250 золотых на карманные расходы. Остальное придется добывать с боем. Чтобы использовать предмет, нужно нажать правую клавишу мышки, чтобы переместить — левую. Над рюкзаком находится «кукла» персонажа. Чтобы надеть свеженобытый доспех, перетащите его в соответствующую ячейку.

АТРИБУТЫ И УМЕНИЯ

Достигнув нового уровня, вы получаете 5 очков на увеличение атрибутов и 2 на навыки. Как их потратить и правильно развить персонажа? Не пытайтесь создать универсала. Таким персонажем трудно играть, и в какой-то момент вы просто не сможете пройти дальше.

Есть четыре схемы развития:

❖ Боец с упором на ближний бой. Для него нужно выбрать еще 2-3 оружейных навыка. Про остальные можно забыть и не вспоминать вообще. Из атрибутов самый важный — сила.

❖ Лучник, специальность — атака на расстоянии. Из атрибутов актуальны в первую очередь ловкость и частично сила.

❖ Маг — практикует колдовство и заклинания. Главный атрибут, конечно, волшебство.

❖ Боец-волшебник использует меч как оружие, а заклинания — в качестве поддержки.

Отклонения допускаются и приветствуются, но основной план развития именно такой. Рассмотрим сами атрибуты.

Strength (сила) — влияет на наносимый урон. Чем она выше, тем больнее будет противнику. Кроме того, высокая сила дает возможность использовать те доспехи и оружие, которые требуют высокого значения этого атрибута.

Dexterity (ловкость) — увеличивает шанс попасть по противнику и избежать удара. Очень важна для лучников, иначе хороших луков им не видать как своих ушей. Для владения некоторыми доспехами и оружием тоже бывает нужна хорошая ловкость.

Vitality (выносливость) — количество жизни и уровень выносливости. Очень важна для рукопашных бойцов. Чтобы вас не завалили раньше времени, желательно иметь морду пошире. Лучникам и магам тоже не стоит забывать про выносливость. Во-первых, бегать им предстоит много. Во-вторых, жизнь никогда лишней не бывает.

Magic (волшебство) — отвечает за количество маны и скорость ее восстановления. Чем выше волшебство, тем более мощные заклятия вам доступны. Большинство посохов и одеяний для мага требует высокого уровня этого атрибута.

В Fate используется бесклассовая система, поэтому у вас нет никаких ограничений в выборе пути развития. Вы можете создать уникального персонажа. Например, лучника-мага или воина-целителя. Выбор за вами. Лишь бы очков развития хватило.

❖ **Sword Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании меча.

❖ **Club and Mace Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании булавы.

❖ **Hammer Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании молота.

❖ **Axe Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании топора.

❖ **Spear Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании копья.

❖ **Staff Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании посоха.

❖ **Polearm Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании алебарды.

❖ **Bow and Crossbow Skill** — увеличивает урон и шанс на попадание при использовании лука и арбалета.

❖ **Critical Strike Skill** — чем выше этот навык, тем с большей вероятностью нанесете критический урон или убьете противника с одного удара.



➡ Вот они, ворота древние и знаменитые. А за ними — куча монстров и опыта.



➡ Котенка одновременно жарят три базилиска. И ведь выживет — и даже ответит.





Интересно, кому пришла идея раскидывать золото по полу...



В перерывах между боями можно спокойно поудить рыбу.

- **Spell Casting Skill** — уменьшает время создания заклинания.
- **Dual-Wielding Skill** — увеличивает урон и скорость атаки второго оружия, когда вы деретесь двумя руками.
- **Shield Battle Skill** — повышает шансы отразить удар щитом.
- **Attack Magic Skill** — увеличивает силу и урон для атакующих заклинаний.
- **Defense Magic Skill** — повышает эффективность и длительность защитных заклинаний.
- **Charm Magic Skill** — позволяет призывать созданий на более длительное время. От него зависит и уровень монстра.

ДОМАШНИЙ ЛЮБИМЕЦ

Как уже говорилось, в процессе создания персонажа вы должны выбрать домашнее животное. Возьмете вы пса или кошку, разницы никакой. Домашний любимец, как и персонаж, обладает собственными характеристиками, набирается опыта, растет в уровне и имеет собственный рюкзак. Еще на него можно надевать кольца и амулеты (выгодно отдавать ему свои старые, когда вы нашли новые и более мощные). Когда начинается драка, он в стороне не отсиживается, а помогает в меру возможностей. Очки развития при увеличении уровня распределяются автоматически.

На первых уровнях он очень неплохое подспорье, но чем дальше в лес, тем злее партизаны. И потому животному достается регулярно и больно. Прирост в уровнях кое-чего дает, но силы слишком неравны. Когда здоровье падает до нуля, четвероногий друг не умирает, а перестает слушаться приказов и бегает кругами. Чтобы его вылечить, перетащите лечебное зелье на его портрет. Впрочем, здоровье у него потихоньку восстановится и само собой, но это происходит очень долго.

Впрочем, он полезнее, чем боец. С его помощью можно продавать вещи, не возвращаясь в город. Для этого перетащите предмет на изображение сумки рядом с портретом, чтобы наполнить его рюкзак (жуткое варварство — взвалить на маленькую киску пяток алебард).

Потом нажмите на кнопку под портретом. Вас спросят, действительно ли вы хотите отправить животное в город. Нажмите «да». Любимец рванет в сторону и через пару мгновений исчезнет. В верхнем углу появится таймер, показывающий, через какое время он вернется обратно. Это зависит от того, как глубоко вы спустились вниз. В начале, чтобы сделать рейд, хватает 20-30 секунд. Но чем дальше продвигаетесь, тем больше нужно времени.

Ждать по две минуты утомительно, но это лучше, чем бегать самому. Будьте внимательны, отправляя зверька в город. Он продаст все предметы в рюкзаке, то есть все, кроме тех, что надеты на него. Чтобы не потерять ценную вещь, лучше проверьте, чего вы ему надавали. Когда животное вернется, вам сообщат о полученной сумме. К тому же у него полностью восстановится жизнь.

Еще любимчика можно подкармливать рыбой, от чего он звереет на глазах. Рыбу можно купить у торговцев (правда, встречается она редко, да и ее характеристики до покупки не посмотреть) или поймать самому. Для этого нужны удочка (продается везде) и рыбное место. Одно такое есть в деревне, на пруду. Другие периодически встречаются в подземельях. Причем это не обязательно вода. В лаве тоже можно кое-кого поймать (удочка не горит, а рыбка сразу готовая). Определить место для ловли можно по крутящимся рыбкам и летающим светлячкам. Подойдите поближе и нажмите на появившийся значок Go Fishing. Теперь нужно ждать. Когда возникнет надпись Set Hook, тащите рыбу из воды. При этом она может сорваться с крючка, но ничего страшного — можно попытаться еще раз. Да и осечки происходят не слишком часто.

Возьмите пойманную рыбку и киньте на портрет животного. Слопав лакомство, ваш питомец превратится в монстра. При этом он будет обладать всеми его способностями. Чтобы узнать свойства рыбы заранее, наведите на нее курсор — через мгновение высветятся данные.

Не все рыбы одинаково полезны. Одна превратит вашу зверюшку в маленького паучка, а другая — в большого и злого единорога. Поймать сразу «продвинутую» рыбку не удастся. На первых уровнях ловится всякая мелочь, но чем дальше вы спускаетесь в подземелья, тем мощнее становится рыбка в прудах.

Обычно превращение бывает временное и эффект пропадает через несколько минут. Но самые редкие экземпляры меняют животное до тех пор, пока вы не скормите ему новую рыбку. Встречаются такие «фишки» десяток раз за игру, и выловить их очень непросто.

ДЕРЕВЕНСКАЯ ЖИЗНЬ

В деревне все только тем и живут, что снабжают путешественников в самоубийственный вояж по подземельям. Каждый норовит всучить вещь подороже. Выжившие счастливчики радостно прибегают к торговцу в надежде сбыть товар по той же цене и получить кучу денег. Надежды угасают, когда за тот же предмет дают сущие гроши.

В деревне пять продавцов. **Кузнец** занимается в основном оружием и доспехами. **Странствующий торговец** продает всякую всячину, но больше оружие и доспехи. Его собратьев можно изредка встретить в подземельях. Монстры их не трогают, видимо, используя как приманку для героев. **Эльф Zim** — тоже оружие и доспехи. В отличие от других часто выставляет на прилавок действительно мощные вещи. Хотя они и стоят соответственно. Еще этот хитрюга не сообщает, что именно вы покупаете. Например, видите щит. Требования по атрибутам и базовые характеристики написаны. Но вот какие — полезные или отрицательные — заклинания наложены, ячейки для драгоценностей, говорить наотрез отказывается. **Волшебница** обитает у фонтана и торгует всякой всячиной для мага. В основном посохи, свитки с заклинаниями и амулеты. Немного шмоток для волшебника. **Трактирщик** толкает эликсиры и зелья. У него самый богатый ассортимент напитков.

Помимо продавцов в деревне обитают жители, которые за определенную плату окажут услугу. Рядом с кузнецом и странствующим торговцем стоят гоблины. За мизерную плату один вынет драгоценные камни, уничтожив предмет; второй, наоборот, уничтожит драгоценности, освободив ячейки на оружии или доспехе. У одного домика расположился бард, который сочинит песню о похождениях героя за сумму, равную стоимости небольшого городка. Рядом с ним добрая девушка бесплатно (хоть кто-то не набивает кошельки за наш счет...) вылечит и восстановит запасы маны. На кладбище вы найдете волшебника, которой наложит на предмет наговор. Стоимость зависит от самого предмета и его свойств. Чем мощнее вещь, тем дороже волшебство.

Остальные жители выдают задания. Их можно узнать по восклицательному знаку над головой. Поговорив с человеком-восклицанием, посмотрите в журнал заданий. В нем расписано, что нужно сделать, сколько опыта, денег и славы (и если есть — предмет), дадут за выполнение. Задания примитивные. Убейте определенное количество монстров определенного уровня. Либо отыщите вещь. Когда подберете ее с земли, вам немедленно об этом сообщат. А чтобы вы точно не перепутали, еще пометят значком Q.

Задание можно в любой момент отменить, нажав кнопку Cancel в журнале квестов. Это ничем не грозит, и заказчик с радостью вручит следующий. Одновре-



➡ Играя лучником, главное — держать дистанцию. Чтобы не испачкаться кровью.



➡ Истребление крыс — обязательный элемент РПГ. Увидев грызуна, герой с криками бросился в погоню.

менно можно брать не более трех заданий. Выполнив квест, не забудьте сбегать к тому, кто его выдал, и получить награду.

У ворот в подземелье вы найдете сундук. В нем можно хранить предметы, которые нужны, но пока недоступны к использованию (например, из-за нехватки очков в какой-либо характеристике). По сравнению с рюкзаком в нем в два раза больше места. Очень полезная вещь. Самый распространенный пример. Вы увидели у продавца неплохой щит. Если хватает денег, покупайте сразу. Товары генерируются случайным образом каждый раз, когда заходите в город. Второй раз вы его не найдете. Купили. Но что с ним делать? Таскать с собой, чтобы зря занимал место? Ни к чему. Кидаете в сундук и отправляетесь на зачистку. Когда понадобится, возвращаетесь и забираете.

ДОСПЕХИ, ОРУЖИЕ И ПРОЧИЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметов в игре великое множество. Перечислять нет смысла и возможности. Начав игру второй раз, вы вряд ли встретите точно такой же меч. Поэтому сосредоточимся на классификации.

Все вещи в игре обладают качеством материала. Обычное, превосходное, исключительное и безупречное. Чем выше качество, тем мощнее предмет. Оружие наносит больше урона, доспехи дают лучшую защиту. При этом качество предмета не влияет на требования по атрибутам. Все едино: топор обычный или безупречный — проверка на силу одинаковая.

Какие предметы доступны в игре, зависит от уровня сложности. На *Adventurer* можно найти только превосходное. На *Legendary* уже доступно безупречное (еще один повод, чтобы играть на высокой сложности).

Вещи делятся по ценности. Простые изделия подсвечены белым. Их можно выкидывать сразу. В магазинах они стоят копейки и будут зря забивать ваш рюкзак. Вещи с наложенными заклинаниями или ячейками под камни — фиолетового цвета. Зеленым цветом отмечены редкие предметы. Они стоят приличных денег и обладают хорошими характеристиками. Самые редкие подсвечены желтым. Влетают в копеечку, и найти их непросто. Купить такую вещь в деревне практически нереально. За нее попросят сумму, превышающую миллион золотых.

СВИТКИ И КНИГИ

Того и другого по две штуки: городского портала и опознания вещей. Разница между ними такая: свиток расходуется за один раз, книга — за десять. Первый позволяет моментально вернуться в деревню (интересно, почему городского? Логичнее — деревенского портала) через телепорт. Действует один раз, после возвращения в подземелья портал исчезает.

В рюкзаке всегда должен лежать как минимум один свиток городского портала, а лучше — сразу книга. Дойдя до 40 уровня и внезапно оставшись без портала, понимаешь, как тоскливо тащиться вверх на 40 (прописью — сорок) этажей. Впрочем, можно выучить соответствующее заклинание и никогда не задумываться над этой проблемой.

Второй свиток — тоже полезная штука. Практически все вещи, которые вы находите в подземелье, неопознанные. Такие предметы серьезно теряют в цене, да и мало ли пропустите ценную вещь. Использовать новые свитки или книги невыгодно. Опознавать придется примерно 90% найденного. Закупка новых свитков/книг выливается в приличную сумму. Лучше выучите заклинание опознавания. Благо оно требует немного маны и доступно даже воину.

ОРУЖИЕ

Оружие можно разделить на два типа: ближнего и дальнего боя. К последнему относятся луки и арбалеты. Первые стреляют быстрее, но наносят меньший урон. Вторые — медленнее, зато снимают больше очков здоровья.

Каждое оружие обладает следующими характеристиками: скорость атаки, тип повреждения и количество наносимого урона. Кроме того, у каждого оружия, есть требования по атрибутам персонажа. Например, ближнего боя — делает проверку по силе (изредка по ловкости). Если атрибут ниже требуемого, то использовать предмет не получится. Дальнего боя — по ловкости. Магические одеяния и посохи — по волшебству. То же самое и для остальных предметов: доспехов, щитов, перчаток, поясов и сапог — у каждого предмета свои требования к какому-либо атрибуту.

Скорость атаки зависит от класса оружия и его размеров. Чем она выше, тем быстрее атакует персонаж. Обычно связь между скоростью и наносимым уроном обратно пропорциональная: чем резвее бьет, тем меньше снимает за раз, и наоборот.

Иногда выгоднее взять меч, наносящий меньше урона, но быстрее бьющий, чем тяжеленный топор, снимающий в десять раз больше, но на размах которым уходит уйма времени. Впрочем, нельзя сказать, что какой-то класс оружия явно выигрывает. Успешно можно пользоваться и тем, и другим.

Количество наносимого урона — сколько очков жизни оружие снимет за один успешный удар. Впрочем, это зависит не только от характеристики, но и от того, как сильно развиты сила и навык боя этим оружием.

Тип повреждения бывает режущий, дробящий и проникающий. Часть монстров и брони имеет сопротивление к определенному типу повреждения. Скелетов трудно пробить оружием с проникающим уроном (точнее, пробьете, но жизни снимет очень мало), зато они рассыплются в пыль от легкого удара молотом. Поэтому помимо основного нужно выбирать второе оружие с другим типом повреждения.

Все оружие можно разделить на классы.

- **Axe Class** — топоры, скорость атаки — от медленной до высокой, режущий урон.
- **Club Jk Mace Class** — булавы, медленная скорость атаки, дробящий урон.
- **Crossbow Jk Bow Class** — луки и арбалеты, лук — высокая скорость атаки, арбалет — медленная скорость атаки, проникающий урон.
- **Hammer Class** — молоты, скорость — от медленной до очень медленной, дробящий урон.
- **Polearm Class** — алебарды, низкая скорость атаки, проникающий урон.
- **Spear Class** — копья и вилы, нормальная скорость атаки, проникающий урон.
- **Staff Class** — посохи, медленная скорость атаки, дробящий урон.
- **Sword Class** — мечи, нормальная и высокая скорость атаки, режущий урон.

ДОСПЕХИ

Здесь все просто. Чем выше защита у брони, тем она лучше. Доспехи, как бы массивно они ни выглядели, не накладывают никаких штрафов на скорость. Поэтому, играете вы лучником или магом, лучше одевать одежку потолще.

Для бойца обязательно нужен тяжелый доспех с хорошей защитой — получать по разным частям тела он будет регулярно. Лучникам и магам ближний бой не нужен и вреден. Поэтому хорошая защита для них желательна, но не так критична.

При выборе брони помимо класса защиты нужно смотреть на полезные свойства, которые она дает. Например, есть доспехи, повышающие ловкость и урон от лука/арбалета. Даже если у них меньше защита, то для лучника она подойдет больше, чем латы, дающие лучшую защиту и увеличивающие





Вот такие странные жители в деревни. Эй, ты, случаем, не из подземелий сбежал?



Бард за скромное (миллион-другой золотых) вознаграждение споет песню про героя.

силу. То же самое для мага (хотя этот товарищ себя неплохо и заклинаниями прикрывает). Мантия с маленькой защитой, но с существенными плюсами к волшебству и силе заклинаний намного полезнее, чем рыцарский доспех с прибавкой к силе и ближнему бою.

СВИТКИ

Их можно купить у волшебницы рядом с фонтаном. Изредка выпадают из монстров, но в основном приходится закупать в магазине. Более подробно о заклинаниях и свитках мы расскажем в главе «Магия поднебесная».

МАГИЧЕСКИЕ КАМНИ

Аналог рун из Diablo. Их можно купить в магазинах или найти во время странствий. Магические камни обладают полезными свойствами, например увеличивают урон или сопротивление к определенному урону. Вариантов множество. Их можно вставлять в доспехи, оружие, кольца и амулеты, у которых есть соответствующие ячейки.

Если его нет, можно отнести вещь к волшебнику и наложить наговор. Если повезет, то в качестве улучшения получите пару ячеек. Камни различаются по силе. В самом начале игры в магазинах и подземельях встречается всякий ширпотреб с трещинами и дефектами. Но чем дальше вы продвигаетесь, тем чище камни и сильнее их свойства.

Однажды вставленный камень просто так не удалить. Для этого придется попросить гоблина, что пристроился рядом со странствующим торговцем. Но в процессе изъятия вещь будет уничтожена. Если, наоборот, нужно освободить ячейки и сохранить предмет, тогда обратитесь к гоблину рядом с кузнецом. Но помните, что все камни разрушатся.

АМУЛЕТЫ И КОЛЬЦА

Большинство из них не представляют никакой ценности. Красивая безделушка, которую лучше продать. Но часть обладает магическими свойствами и улучшает ваши характеристики. На некоторых есть ячейки для драгоценных камней. Впрочем, если очень хочется, и из обычного предмета можно сделать магический. Посетите волшебника и заплатите за наложение чар. Но намного проще найти магическую вещь, а не тратиться на улучшение. Овчинка выделки не стоит.

НАПИТКИ

В игре четыре типа напитков: противоядие, зелье выносливости и напитки восстановления здоровья и маны. Последние два продаются в различных склянках и различаются силой действия. От небольших бутылочек, восстанавливающих совсем немного, — до двухлитровых банок, полностью излечивающих персонажа.

Зелье выносливости не особенно полезно, и в большинстве случаев можно обойтись без него. Храните парочку бутылочек про запас, но не более. А вот противоядие всегда должно лежать в рюкзаке. Пяти-шести штук должно быть достаточно. Отравление — вещь неприятная, но, к счастью, происходит не очень часто.

СВЯТЫНИ, НАКОВАЛЬНИ, ФОНТАНЫ И СТАТУИ СУДЬБЫ

Во время путешествий по подземельям вы будете натыкаться на перечисленные объекты. *Святыни* выглядят, как подставка с книгой. При прочтении поднимается один из атрибутов (выбирается случайным образом). *Наковальни* накладывают на предмет случайное заклинание. Результат может быть как положительным, так и отрицательным. Использовать наковальню можно один раз. *Фонтаны* бывают трех типов: восстанавливающие здоровье, ману и выносливость. Еще из фонтана можно напоить четвероногого спутника. *Статуи судьбы* хранят в себе магические камни. Только помните, вместо драгоценности всегда есть шанс получить в подарок злого духа-хранителя.

СЛАВА МИРСКАЯ

Слава в игре — вполне осязаемый параметр, приносящий реальную выгоду. Слава увеличивается при выполнении заданий жителей деревни и убийстве наиболее сильных монстров. Когда вы достигнете определенного количества очков, вам дадут новое прозвище и повысят уровень славы. При этом персонаж получает 4 очка на развитие навыков. Кроме того, некоторые вещи (особенно редкие и с высоким качеством) могут носить только владельцы с высокой славой.

Потолок славы — 20 уровень. Выше только боги. Есть еще один способ поднять славу без всяких поисков. У гостиницы стоит бард, который за определенную (и далеко не умеренную) плату сочинит песню о герое. Отчего слава подрастет на один уровень.

Пользоваться его услугами имеет смысл только в начале игры. Когда слава достигнет 12-13 уровня, суммы, требуемые за песню, станут напоминать семизначные телефонные номера. Дорого и неразумно. Проще добывать в битве, безо всякого «пиара».

МАГИЯ НЕЗЕМНАЯ

В игре больше сотни заклинаний, они разбиты на три школы: магия уничтожения, призывающая и охраняющая. Одновременно в книге волшебника вы можете держать не больше 18 заклинаний — по шесть на каждую школу. Чтобы выучить заклинание, нужно найти или купить свиток. После — щелкнуть в рюкзаке правой кнопкой мыши. Если уровень волшебства позволяет, заклинание добавится в список.

По мере прохождения игры вы найдете более мощные свитки. Чтобы удалить старое заклинание, откройте книгу и, зажав клавишу Ctrl, щелкните по нему левой кнопкой мыши. Щелкните по заклинанию в книге. Теперь оно закреплено на правой кнопке мыши. Чтобы удобнее переключаться, остальные можно повесить на горячие клавиши F1-F12. Щелкните по изображению заклинания в нижнем правом углу. Высветится список всех доступных заклинаний. Наведите на изображение и нажмите клавишу от F1 до F12. Теперь при нажатии одной из этих клавиш активное заклинание сменится.

❖ **Охранная школа** — к ней относятся заклинания, которые накладывают на персонажа полезные статусы. И четыре исцеляющих. Они различаются по количеству восстанавливаемых очков и действию (на группу или на одного). Интересно, что заклятий, снимающих отравления и отрицательные эффекты, не существует.

Магам эта школа полезна само собой, но к ней стоит присмотреться и воинам. Например, заклинание *Dervish* удваивает скорость атаки. Для лучников подойдет *Ringing Blast*, позволяющее поражать врага до того, как он увидит персонажа. И, наконец, *Spectral Armor*, повышающее защиту, полезно для тех и других.

❖ **Школа уничтожения** — боевые заклинания, которые так или иначе делают жизнь противника короче и болезненнее. Большинство из них наносит противнику прямой урон: огненные шары, молнии и прочее. Из них особенно полезные — бьющие по площади (например, *Meteor Strike*; хотя какие, к черту, метеоры в подземельях?).

Впрочем, есть и интересные заклинания. Например, *Draining Aura* высасывает из противника жизнь и передает ее магу. Или *Muffle Magic* — не дает колдовать вражеским магам. Для полноты картины добавлены всяческие проклятья, ослабляющие противника.

❖ **Школа призыва** позволяет призывать существ, до шести штук за раз. Чем выше уровень заклинания, тем более злобные твари поспешат вам на помощь. И если в



Продавцы, не стесняясь, вывалили на прилавок лучший товар. Герой с тоской посмотрел на полупустой кошелек.



Ты бери медведя, я — тигра. Добычу делим пополам.

начале это всякие паучки, то под конец — грифоны. От навыка **Charm Magic Skill** зависит, какого уровня и как надолго будут призваны монстры. В добавку к призывающим к этой школе прикреплены заклинания опознания вещей и городского портала.

Сила заклинания любой школы зависит от соответствующего навыка. Поэтому магу в первую очередь нужно поднимать **Attack Magic Skill**, **Defense Magic Skill**, **Charm Magic Skill**. Не стоит забывать и про **Spell Casting Skill**. Остальные умения вторичны или вообще не нужны.

Вообще магия немного несбалансированна. Мало заклинаний, накладывающих на персонажа положительные статусы и увеличивающих характеристики. Атакующие заклинания быстро теряют свою значимость, особенно на высоких уровнях сложности. Когда появляются твари, подобно *Magic Elementals* — со 100% защитой практически от всего (речь идет только о магии). И все было бы не так плохо, но такие существа появляются практически в самом начале. Атакующие заклинания все равно нужны, но уже не так.

Если играете за воина или лучника, то неплохо бы подучить заклинания охраной школы. Все учить не стоит, но парочку защитных и исцеляющих свитков прикупить необходимо. Маг активно учит школу призыва и не забывает про уничтожение и охрану.

При этом тактика игры примерно следующая. Призываете как можно больше существ. Накладываете ускорение и защитные заклинания. Забиваете правую кнопку мыши атакующим заклинанием, бьющим по площади. С диким криком залетаете в комнату и начинаете носиться кругами, попутно колдуя и размахивая посохом. Монстры носятся за вами и постоянно получают по голове от ударов молниями и призванных существ.

МОНСТРЫ

В игре количество монстров переваливает за 100 особей, созданных на 50 базовых типах. Большинство из них обладает специальными способностями, а часть — повышенной сопротивляемостью к некоторым типам атак (особо вредны маги, они могут загнать в небытие всех призванных животных).

Конечно, лучше против каждого монстра использовать оружие с таким типом повреждения, к которому у него слабость. Но, учитывая схватки с широкими народными массами противника (причем монстры в толпе бывают совершенно разные), подбирать под каждую тварь свое оружие нет времени и сил.

Монстры тоже имеют известность. На высоких уровнях сложности появляются элитные и легендарные противники. Убить их гораздо сложнее, чем обычных, но и опыта они приносят больше.

Характеристики монстра можно узнать, наведя на него курсор. В верхней части экрана высветятся количество жизни, слабости и сопротивления (если есть, конечно). Помимо обычных тварей есть мини-боссы уровней. Их можно узнать по красной ауре около фигуры. Завалить такого труднее (хотя и ненамного), зато получите больше денег и опыта. Кстати, именно их заказывают частенько жители деревни.

Если бой не клеится, используйте свиток городского портала и вернитесь в деревню. Залечите раны, прикупите нужных вещей и прыгайте в подземелье. Монстры не восстанавливают здоровье, поэтому, если не получается убить сразу, сделайте несколько заходов.

Самый страшный противник — это даже не боссы уровней, а толпа монстров. Даже если это хиляки первого уровня. Зажав персонажа в угол, они быстренько навешают ему тумаков. Каждый удар снимает понемногу, но серия из пары десятков мгновенно обнулит ему жизнь. Лучший способ борьбы — выманивать их маленькими группами в сторонку и по-тихому пускать кровь.

БОЙ

Ближний бой. Решать проблемы при помощи топора и меча — самый простой способ. Если делаете профессионала в этой области, позаботьтесь, чтобы у него была соответствующая броня. Воину всегда достается больше всего. Также сразу определитесь с оружием, которым будете биться. Выбирайте 2-3 с разным типом ущерба и развивайте соответствующие навыки.

Вы можете биться **двуручным оружием** — у него самый большой урон. Но размах слишком долгий, и вы не можете использовать щит. **Щит и меч/топор/булава** — такой вариант дает дополнительную защиту. Плюс, если развит навык **Shield Battle Skill**, есть шанс отразить удар противника щитом. Урон зависит от оружия.

Двуручный бой — по клинку в каждой руке. Впрочем, не обязательно использовать меч. Можно взять два топора, две булавы... Ставка делается на большое повреждение. Но стоит помнить, что при использовании обеих рук накладывается штраф на наносимый урон. Чтобы это исправить, нужно развивать навык **Dual-Wielding Skill**.

Игрок, использующий сразу два оружия, помимо высокого урона имеет еще одно преимущество. Он может сочетать оружие с разным типом повреждения. Например, взять в одну руку меч (режущий урон); во вторую — молот (дробящий урон). И если у противника значительное сопротивление к одному из видов повреждения, то вы используете соответствующее оружие по полной.

Дальний бой. Главное преимущество — противник умирает до того, как успеет подобраться к вашей тушке. Недостатки — играть лучником не очень удобно, и порой добраться до тушки успевают. Кстати, есть действенный прием. Заметили противника на мини-карте — и, не показываясь на глаза, стрельнули в его сторону. Особенно помогает в узких коридорах, где толпе негде развернуться. Хоть кого-нибудь стрела заденет.

❖ ❖ ❖

Мышка скончалась от постоянных щелканий по кнопкам. Соседей увезли в больницу от постоянных криков, рожденных находкой нового артефакта. Персонаж достиг 90 уровня и спустился на такую глубину, что самим монстрам там страшно жить... И это только начало. Есть такая работа — растить героев.

ЛКИ

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Рано или поздно вашего персонажа убьют. Нечего горевать — это еще не конец. Вам предложат три варианта.

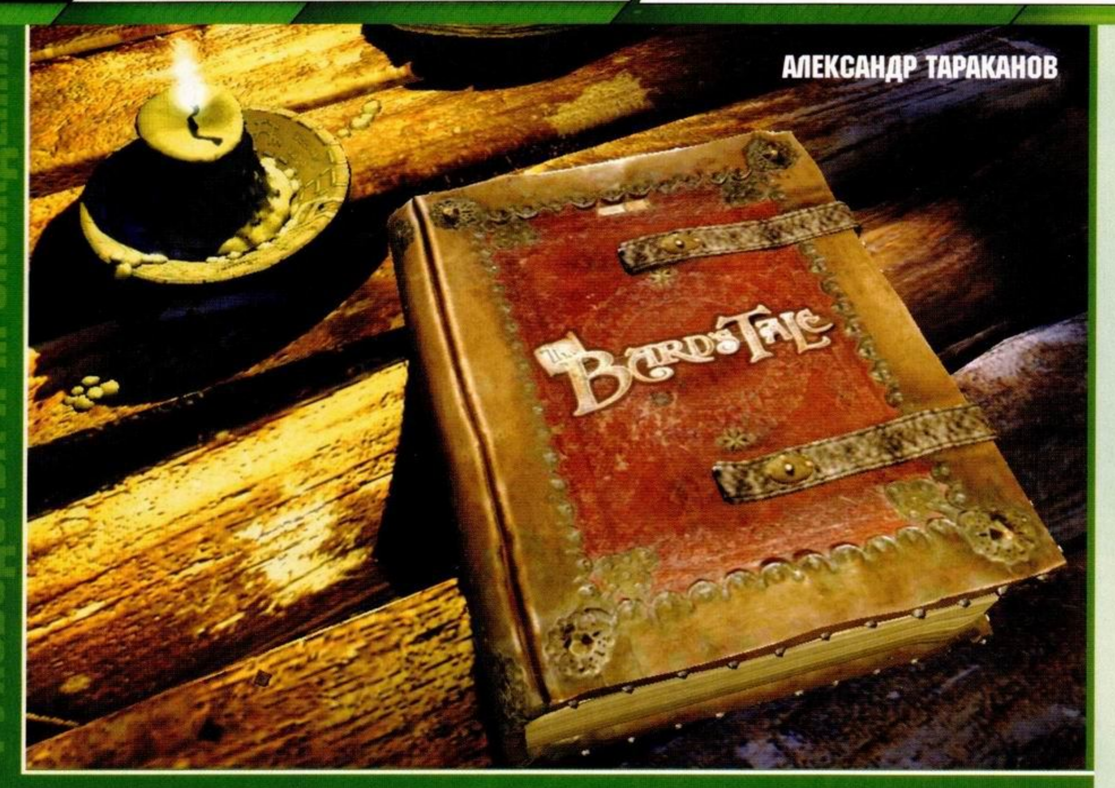
❖ Вы возродитесь на месте гибели, но заплатите большую сумму денег и несколько очков славы.

❖ Вы будете полностью излечены, заплатите меньшую сумму и переместитесь в случайное место на уровне.

❖ Вы будете полностью излечены и переместитесь на три уровня вверх за все золото, которое имеете.

Если ни один из вариантов вас не устраивает, выйдите в главное меню и загрузите игру заново. Вы начнете у портала или у входа в подземелье, куда заходили в последний раз.





АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

The Bard's Tale

◆ Жанр: Action/RPG ◆ Создатели: inXile interactive ◆ В России: 1С ◆ На что похоже: Sacred, Neverwinter Night ◆ Системные требования: PIII-900MHz, 256MB, 32MB video (PIV-2.8GHz, 512MB, 128MB video) ◆ Сколько дисков: 1 DVD ◆ Мультиплеер: Нет ◆ Сайт игры: www.thebardstale.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Oh, it's bad luck to be you.
A chosen one of many isn't new
When you think you're full of luck
In the bullock's you'll get struck
Oh, it's bad luck to be you.

Песня бесов из «Bard's Tale».
Всем Chosen One посвящается...

Bard's Tale оказался темной лошадкой. На первый взгляд, в прохождении и писать особо нечего. Но чем дальше проходишь игру, тем больше понимаешь, что не все так просто. Некоторые задания можно решить разными способами. Найти секретные области. И еще многое другое. Все это заслуживает куда более пристального внимания, чем может показаться на первый взгляд.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Бард никогда не задумывался о своем предназначении. Гулял в свое удовольствие, зарабатывал звонкую монету и охаживал крестьянских дочек. Он не был злым парнем. Эгоистом — да. Любил сказать и сделать, не подумавши. Просто так выходило. Подумаешь, выпустил дракона, помог викингам разорить город и наслал на небольшую деревеньку страшное проклятье. Не со зла же. Так и протекала жизнь.

Мысль, что он попадет в западушку, когда на кону будет весь мир, если и посещала его, то в кошмарных снах. Ничто не предвещало беды. Это был обычный трактир, которым несть числа...

ГЛАВА 1: HOUTON

Игра начинается в трактире. Его хозяйка, Мери, попросит вас избавить ее от гигантской крысы в подвале. Прежде чем спустится вниз, послушайте песню пьяниц о пиве. Добравшись до крысы и нюхнув огонька, бард вернется в трактир. Поговорите с хозяйкой еще раз и получите новый меч. Вернитесь в подвал.

Там найдете старика, который обучит вас новой мелодии. Призовите паука — и в атаку на грызуна. После победы доложите о своем подвиге хозяйке трактира. Если будете грубы в разговоре, получите хорошую комнату и теплую постель с Мери. Если будете хорошим — жалкую конуру под лестницей.

Выходите на улицу и поговорите со стариком. Он вручит амулет и даст первое задание. Найти беса. Кстати, если будете грубы в разговоре, бард упомянет об оригинальном Bard's Tale. Перед тем как отправится на поиски, стоит исследовать город.

Рядом с трактиром сидит щенок. Поговорите с ним по-хорошему, и он к вам присоединится. Будете грубить — убежит навсегда (впрочем, когда вы покинете город и вернетесь обратно, он будет сидеть на прежнем месте).

В кузнице можно прикупить доспехов и оружия, но вряд ли хватит денег. Единственное, на что стоит обратить внимание — карта сокровищ. Купив ее, вы откроете дополнительную зону. Сразу лезть не стоит — слишком сильные монстры. Лучше подождать до 6-7 главы. А вот что ждет вас в руинах, могу рассказать прямо сейчас.

Куча монстров и ловушек. Без Explorer'a там делать нечего. А еще лучше — отправляйтесь туда с его улучшенной версией, чтобы найти потаенную дверь. В руинах несколько сундуков. В трех из них серебро и камни для амулета. В четвертом — Golden Spyglass. Вернитесь в комнату с «Dead Bards» и

УРОВЕНЬ	ОПЫТ
1	0
2	1000
3	2000
4	4000
5	8000
6	12000
7	18000
8	26000
9	36000
10	48000
11	62000
12	82000
13	105000
14	135000
15	165000
16	200000
17	235000
18	270000
19	310000
20	350000
21	450000

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Improved Critical Strike — улучшенный критический удар.

Riposte — атака после блока, когда деретесь двумя клинками.

Heavy Parry — атака после блока, когда деретесь двуручным оружием.

Blade Bash — серия мощных ударов. Чтобы выполнить, нужно уметь драться двумя руками. Зажимаете левую кнопку мыши — и отпускаете, когда бард приготовится.

Spinning Smash — серия ударов. Практически полный аналог предыдущего таланта. Разница лишь в том, что выполняется двуручным оружием.

Whirlwind — круговой удар цепом. Чтобы выполнить нужно зажать, а потом отпустить левую кнопку мыши.

Arrow Storm — улучшенный выстрел для лука. Требует знания Power Shot.



Один взмах цепом — и кустарник в нокауте.

УРОВЕНЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ	УРОН (СИЛА)	ЖИЗНЬ (ВЫНОСЛИВОСТЬ)	УРОН (ЛОВКОСТЬ)	СКИДКИ В МАГАЗИНЕ (ОБАЯНИЕ)	УЩЕРБ ПОМОЩНИКОВ (РИТМ)
1	Нет	Нет	Нет	+20%	Нет
2	Нет	+10	Нет	+20%	Нет
3	Нет	+15	Нет	+15%	Нет
4	-3	+20	-3	+15%	-9%
5	-3	+25	-3	+10%	-8%
6	-2	+30	-2	+10%	-7%
7	-2	+35	-2	+5%	-6%
8	-1	+40	-1	+5%	-5%
9	-1	+45	-1	Нормальная цена	Нормальный урон
10	Нормальный урон	+50	Нормальный урон	Нормальная цена	Нормальный урон
11	+1	+55	+1	-5%	+5%
12	+2	+65	+2	-10%	+6%
13	+3	+75	+3	-10%	+7%
14	+4	+85	+4	-15%	+8%
15	+5	+100	+5	-15%	+9%
16	+6	+115	+6	-20%	+10%
17	+7	+130	+7	-20%	+11%
18	+8	+150	+8	-25%	+12%
19	+9	+175	+9	-25%	+13%
20	+10	+200	+10	-30%	+14%

идите на запад. Там будет секретная дверь, которая ведет в комнату с флейтой в сундуке. Но ее лучше брать после того, как посетите Crazy Thorvald's в Stromness. Иначе не получите от него улучшенного Brute.

К югу от трактира расположилась мама Огана. Она попросит вас передать ее сыну, что она его любит.

ЭТО ВАЖНО: вне зависимости от характеристики «Выносливость» бард получает 10 очков жизни за уровень. От выносливости же зависят лишь дополнительные очки.

Даррод хочет, чтобы вы убили монстра. Будьте с ним вежливы, чтобы получить достойную награду. Идите на запад, в указанное место. Обыщите комнаты на наличие ценных вещей. Будьте осторожны — не попадитесь на ловушку. В одном из проходов на вас выскочит монстр — призовите создание и, прикрываясь им, прикончите тварь. После вернитесь в город и сообщите о выполненном задании. В разговоре будьте сама вежливость.

Еще в деревне живет плотник. Он будет давать деньги за уничтожение бочек. От 1 до 10 — 5 серебряных монет, 11-25 — 50 монет, больше 26 — 500. Бочки можно крушить на протяжении всей игры. Главное — не забывать наведываться за наградой. Вообще этот квест — изощренная издевка над Diablo. В игре все бочки пустые.

Если побегать и потолкаться с прохожими, то один из них начнет извиняться. Если ответите хорошо, получите 200 единиц опыта. Если же нагрубите — 1430 единиц, но гораздо позже. Больше в деревне делать нечего, поэтому идите в лес.

Там вы встретите охотника. Он предложит поохотиться вместе. Достаньте лук и подстрелите птицу (ее вспугнет собака). После подойдите к охотнику и поговорите с ним. Он расскажет, где найти охотничьи угодья. До них можно добраться, если пойти на запад от деревни. Но ничего интересного там нет. Стоит наведаться только ради денег и пары нужных предметов.

Добравшись до беса, грубо потребуйте с него мелодию. Он отошлет вас в деревню — якобы она лежит в колодце. Сбегайте куда сказано. Нет никакой мелодии (зато опыт получили). Вернитесь обратно и поговорите еще раз. Он попросит освободить из тюрьмы заключенного. Не вопрос. Устроить побег уголовникам, не подумав о том, что делаешь, — это как раз в стиле барда.

Вернитесь в деревню и выйдите через восточные ворота. Пробившись через орды монстров, скажите пароль охранникам и после яростного боя поговорите с заключенными. Нужно в правильном порядке дернуть рычаги, чтобы открыть решетку. Узники помнят, какие переключал шериф. Только каждый помнит по-своему. Правильная комбинация такова: 2, 1, 2, 3, 1, 2.

Вернитесь к бесу и получите мелодию. Идите в деревню и поговорите со стариком. Он даст немного камней для амулета и откроет на мировой карте новую зону. На выходе барда встретит шериф и лестно выскажется об умственных способностях человека, выпустившего опасного преступника. Кстати, если вы набрали неправильную комбинацию и убили всех трех человек, шериф вас, наоборот, поблагодарит. Но в этом случае вы не получите мелодии от беса. Только Neversdale все равно придется посетить.

Если хотите, чтобы в деревне вас встречали не ударами меча, а немножко приветливей, преступника придется вернуть. Выходите на мировую карту. На ней, помимо монстров, бродят священник, которому можно пожертвовать денег, и аватар трау. Он не носит оружия и имеет более темный цвет кожи. Купите у него карту и вам станут доступны четыре новые области: Cairn of Ardagh, Cairn of Carrowmore, Ruins of Emain Macha, Ruins of Tara. В них предстоит обычная зачистка и сбор сокровищ. Ничего сложного.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: в основе сюжета Bard's Tale лежат шотландские и бретонские сказания. Постоянно мелькают знакомые имена и предания. С этим связан еще один интересный факт. Все знают, кто такие ***drow*** (темные эльфы из D&D), но мало кому известно, откуда они ведут свою родословную. В игре встречается trow — классический монстр из шотландской и бретонской мифологии, а drow — переделка сказочного создания под нужды D&D.

ГЛАВА 2: NEVERSDALE

Добравшись до переправы, поговорите с бесом. Если начать угрожать, то пересечете реку бесплатно, но обратное путешествие будет стоить 100 монет. Лучше не жадничайте, а побеседуйте по-хорошему и заплатите 15 монет.

На другом берегу увидите еще одного избранного. Точнее — его смерть. Придется разбираться с трау. Победив, ограбьте тело, а когда будет свободное время, вернитесь в Houton и расскажите маме Огана о смерти сына. Будьте добры с ней и получите награду.

Добравшись до укрытия преступника, заходите в домик. Наваливайтесь толпой и бейте, пока не сдастся. После ограбьте сундуки. В них найдете песни призыва Bodyguard и Crone. Если вы не выполнили задание и случайно убили преступника, то повстречаете здесь беса. Немного поколотите его и получите в награду песню (ту самую). Дальше — грабьте логово.

ЭТО ВАЖНО: улучшенный Explorer не только обезвреживает ловушки, но и находит тайные места, которых в игре — как снега зимой.

Идите ко второй переправе и пообщайтесь с бесом. Если давеча вы грубили его брату, придется платить 100 монет. Если с его братом говорили нормально, а ему нагрубите — 15 серебром. Если с обоими поговорили хорошо, специально для вас — бесплатная переправа.

Чуть дальше встретите отряд трау с предводителем, который хо-



Битва в самом разгаре. Щепки летят в разные стороны.



Hard-Rock в средневековом стиле. Бард зажигает пьяные звезды.





➡ Если судить по картинке, настоящий герой... Только если это было бы так...

чет выпустить кишки пойманному преступнику, а заодно уж и вам. Пленник будет просить освободить его, чтобы помочь в драке. Не верьте. Стоит снять веревки — его уже и след простыл. Потом ищи его (кстати, собака приведет). Выиграв битву, вернитесь в деревню и сдайте заключенного шерифу. Пора двигаться дальше.

ГЛАВА 3: KIRKWALL

На входе встретите дочку фермера, которую совратил бард. Если ответить зло, персонаж нагло соврет, убедив, что ее любит. Если говорить вежливо, то девица расстроится и побежит жаловаться отцу. Чую — будут неприятности. Но большой разницы нет. Все равно неприятности обеспечены.

Сначала сходите... (куда же еще?) — в таверну. В ней можете попробовать напитки, пожертвовать священнику на выпи... то есть для блага церкви. Женщину в углу попугайте вызванной крысой и получите немного денег. А еще зайдите в магазин и закупите оружие с доспехами. Не пропустите арфу. Парочка крестьян позовет в Finstown, пообещав златые горы за какие-то деяния. Что-то верится с трудом...

Теперь можно взяться за выполнение основного задания. Найдите Бодба и пригрозите ему. Он отведет вас к другому Бодбу. Поговорите с ним и опять пообещайте сделать его жизнь болезненной. С ними дойдете... до третьего Бодба. Повторите. Дружной толпой, ступайте... да-да, опять к Бодбу.

Наконец честная компания, отведет вас к сараю, через который можно попасть в храм... к пятому Бодбу. Чтобы найти дорогу в темноте, они выдадут вам мелодию, призывающую светлячка. Прежде чем идти в указанный сарай, обследуйте два склада (со светлячком темнота рассеется) — вы в них найдете кое-какие предметы и мелодию телохранителя.

■ ЭТО ВАЖНО: в тавернах можно покупать напитки, которые дают временную прибавку к характеристикам. Эффект длится минут десять.

Пройдя через дверь, поговорите с Бодбом рядом с храмом. Смело грубите — и душу отведете, и денег заработаете. В храме попытаются вызвать принцессу. Только из-за утраченного колокольчика ничего не получится. Один из Бодбов проиграл его в карты фермеру.

Выход на ферму в этой же области. В круге камней вы найдете труп избранного. Еще одна песенка — про неудачника. Отыщите фермера. Говорить с ним вежливо невыгодно. Он попросить убить несколько птиц, а также оживших чучел. Хотя — почему бы и нет? А если пригрозить, то колокольчик отдаст за просто так. Ну, почти отдаст... Внезапно прибежит дочка и пожалуется отцу на барда. Придется искать жениха...

Вернитесь в город и идите в таверну. Поговорите Коннором и нахамите в разговоре. Начнется драка, и бард специально ее проиграет. Жених готов. Идите на ферму и радуйте отца. Он скажет, что колокольчик висит на шее у лошади, пасущейся в кругу камней. Прикончите ее и подберите трофей... все-таки, наверно, это не самая удачная мысль — убивать животное в жертвенном месте.

Ступайте в храм и отдайте колокольчик. После церемонии выходите на улицу и заходите в парк.

ГЛАВА 4: HIGHLAND PARK

Поговорите с трау, сидящим на земле. Во время разговора прибежит старый знакомый. После обмена угрозами начнется бойня. Вырезав всех, кто шевелится, идите дальше. Дойдя до перекрытого прохода, отыщите крестьянина, спрятавшегося под деревом.

Если не хамить в разговоре, он согласится помочь. Но ему нужен свободный проход. Трау, метающих копья, нужно подстрелить за 2 минуты. Призовите лучницу и сами возьмите в руки лук. Отведенного времени хватит за глаза. Кстати, подобные трюки придется проделывать несколько раз. Но времени всегда будет хватать и даже оставаться с избытком.

НАЗВАНИЕ	УРОН	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Кинжалы		
Dirk	4-16	Нет
Silver Dirk	5-25	Нет
Vipersteel Dirk	6-30	Отравляет на 6 секунд (50% вероятности), урон от яда 3-15
Basluath	7-35	Отравляет на 6 секунд (50% вероятности), урон от яда 4-20, высасывает жизнь из противника
Мечи		
Sword	1-5	Нет
Broadsword	5-7	Нет
Casgair	7-27	Магическая аура (100%): 3-15
Quicksilver Broadsword	6-24	Магическая аура (100%): 2-10
Ravensteel Broadsword	8-32	Магическая аура (100%): 4-20, прибавка к мане (25%): 5-25
Цеп		
Flail	8-24	Пробивает блок
Cronderg	11-31	Пробивает блок, ошеломляет противника на 2 секунды (25% вероятности)
Granite Flail	16-40	Пробивает блок, ошеломляет противника на 3 секунды (35% вероятности)
Onyx Flail	22-54	Пробивает блок, ошеломляет противника на 4 секунды (45% вероятности)
Balor's Eye	22-54	Пробивает блок, звуковой удар на 4 секунды (35% вероятности)
Двуручное оружие		
Claymore	9-25	Нет
Cladteamb Soluis	12-32	Урон электричеством: 1-5
Lochaher Axe	15-39	Урон электричеством: 2-10
Frecraid	20-52	Урон электричеством: 2-10, удар молнией: 4-20
Луки		
Long Bow	9-26	Нет
Great Bow	11-36	Нет
Glaisne	14-43	Урон огнем: 2-10
Elderwood Bow	15-50	Урон огнем: 3-15
Blackthorne's Bow	17-57	Урон огнем: 4-20
Blackthorne's Great Bow	19-60	Урон огнем: 5-25
Bow of Bile Dathi	21-71	Урон от взрыва: 6-30
Odraig Goch	23-78	Дополнительный урон: 7-35
Специальное оружие		
Shadow Axe	14-38	75% вероятности наслать страх
Singing Sword	20-52	Нет

■ ЭТО ВАЖНО: жертвуйте священникам большие суммы на благие дела, и вы откроете дополнительные материалы игры: песни, рисунки и фильмы.

Там, где тропинка поворачивает на запад, лежит тело избранного. Возьмите с него лук и прослушайте очередную песенку. Когда тропинка повернет на юг, внимательно осматривайте местность. В одном из сундуков лежит мелодия улучшенной крысы.

Больше интересного здесь не будет. В сундуках лежит серебро и камни для амулета — ничего необычного. Добравшись до босса, доставайте лук и расстреливайте вредного трау. В качестве награды получите новый инструмент.

Вернитесь к началу парка и поговорите с крестьянином-проводником. Он даст песню призыва Mercenary. Идите в храм и сообщите Бодбу о выполненном задании. Еще одно поручение. Убить хозяина Лесной башни.

ГЛАВА 5: FOREST TOWER

Пробиться до башни нетрудно. Волков много и кусаются они больно, но с новым составом призванных персонажей битвы станут намного легче. На первом этаже вас атакуют бешеные растения. Убив такое, сразу собирайте выпавшие семечки, чтобы не выросли новые. Иначе будете драться до посинения барда.

Сам этаж представляет собой лабиринт. Потихоньку пробирайтесь вперед и вскрывайте тайники. В одном из них найдете песню призыва Explorer'а. Не поленитесь найти. Этот старичок вам еще очень пригодится. На втором уровне ничего интересного. Такие же монстры — и из сокровищ ничего необычного. Третий уже поинтереснее. Если пойти на север от входа, найдете Silver Torc. В тупике на западе спрятан неплохой цеп. После ищите выход наверх.

■ ЭТО ВАЖНО: наемник ловко крутит топором, поражая всех противников, оказавшихся рядом.

Перед боем с боссом призовите лучницу и наемника. И сами возьмите лук. Пускай призванные герои отвлекают растения, а вы стойте в сторонке и постреливайте по хозяину башни. Благо он не передвигается, и попасть по нему нетрудно. На обратном пути вас будут поджидать друиды. Но после растений — это так, легкая разминка.

Выбравшись на свежий воздух, вернитесь в Kirkwall. В городе —

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА
Броня	
Padded Armor	1
Leather Armor	1-2
Studded Armor	2-3
Oak Leaf Armor	2-4
Chainmail	3-5
Scale Mail	3-6
Scalbach's Mail	4-7
White Bronze Chainmail	4-8
White Bronze Scale Mail	5-9
Armor of Llyr	6-10
Щиты	
Buckler	1-2
Kite Shield	1-2
Dubgilla	3-5
White Bronze Targ Shield	3-6
White Bronze Kite Shield	4-7
Ochlan	4-8

НАЗВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА	ПРИБАВКА К МАНЕ	НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ПРИЗЫВНЫХ СУЩЕСТВ
Lute	100	1
Harp	200	2
Ornate Lute	300	2
Jeweled Flute	300	3
Silver Harp	400	3
Finn's Lute	500	3
Ancient Flute	500	4
Harp of Ages	600	4
Gnimb's Flute	700	4
Ossian's Lute	800	4

НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА	ПРИБАВКА К ХАРАКТЕРИСТИКАМ
Badger Hide Gloves	Сила +1
Belt of Oak	Сила +2
Firbolg Armbands	Сила +3
Findruine Charm	Выносливость +1
Fae Locket	Выносливость +2
Phial of Medb	Выносливость +3
Rabbit's Foot	Удача +1
Silver Horseshoe	Удача +2
Four Leaf Clover	Удача +3
Badge of the Wind	Ловкость +1
Boots of Quickening	Ловкость +2
Lightning Stone	Ловкость +3
Silver Torc	Обаяние +1
Golden Coronet	Обаяние +2
Mantle of Ossian	Обаяние +3
Eagle Charm	Ритм +1
Ring of Tara	Ритм +2
Cormac's Chalice	Ритм +3
Golden Thistle Ring	Жизнь +50
White Book of Rhydderch	Мана +50
White Book of Hergest	Мана восстанавливается на 10% быстрее
Golden Spyglass	Увеличивает на 10% стоимость выпавших из противников предметов
Amulet of Llyr	Прибавка к броне 1-5
Broonie Cloak	Жизнь восстанавливается на 10% быстрее
Falstone Token	Бард получает опыта на 10% больше
Эффект от вещей, которые дают плюс к какой-либо характеристике — не складывается. Всегда используется предмет, дающий самую большую прибавку.	

хаос и разруха. Какой-то придурок (вы даже не поверите, кто...) выпустил в этот мир жуткого монстра. С боями пробивайтесь к Бодбу. Он скажет, куда идти дальше, и испустит дух.

ГЛАВА 6: MOUNTAIN PASS

Ворота в гробницы викингов закрыты, поэтому придется идти другим путем. Найдите книгу записи и идите на северо-восток. Там стоит путник трау, он даст вам согревающий напиток (если нагрубить в разговоре, придется заплатить 15 монет). Без него не пройти дальше — бард будет замерзать. Еще трау попросит найти меч, чтобы снять проклятье.

Далее с боями прорывайтесь до льдины с сундуком. Стоит его открыть (кстати, там лежит песня призыва улучшенного наемника), появятся друиды — и льдина поплывет в дальние странствия. По пути будут выпрыгивать монстры. Не давайте им залезть на льдину — рубите их в прыжке. Потом вы пристанете к берегу. Недолгая зачистка местности — и опять плавание. И так несколько раз.

Дойдя до меча, вытащите его из земли и... куда этот недотепа провалился?!

Большинство комнат заперто, и особо не выберешь — куда пойти. Сначала сходите в южный коридор. Там в ловушку попал шахтер. Дважды поговорите (не грубите — будьте вежливы) с ним и получите кое-какую информацию. Возвратитесь к месту падения и идите по западному коридору. В итоге выйдете на заброшенный лагерь. Поднимите камень и вернитесь в начальную комнату. Там встретите рыцаря. С ним можно попасть в погребальный зал.

■ ЭТО ВАЖНО: в бою рыцарь может больно стукнуть щитом и ошеломить противника.

Туда ведет последний неисследованный проход (остальные перекрыты льдинами). В комнате на троне сидит мертвый викинг. Поговорите с ним дважды, чтобы пробудить ото сна. Его не пустят в Валгаллу, пока он не докажет свою храбрость. Правда, доказывать он ничего не хочет. Дважды подразните его в разговоре, и викинг, взбешенный насмешками, откроет дверь и пойдет крушить зомби. В бой не лезьте, а ходите позади — собирайте трофеи и вскрывайте сундуки.

Когда неупокоенный победит 25 врагов, барда с компанией переместят в погребальный зал. Валькирия заберет викинга с собой, оставив на прощание песню призыва элементаля и флейту. С ее помощью вы сможете призывать до трех существ.

Теперь с помощью элементаля можно растопить лед. Побегайте по коридорам и соберите вещи из сундуков. Не пропустите приличный щит. После идите к шахтеру и освободите его из плена. Он даст вам еще один камень. В северном коридоре в одном из сундуков лежит Golden Coronet. В остальных — серебро и кристаллы.

Дойдя до выхода, шахтер побежит по своим делам, а вы повстречаете трау. Он попросит вернуть его меч. Если отдадите — взамен получите Quicksilver Broadsword и The Badge of the Wind. Если выберете грубый ответ — бард метнет клинок в трау. О да — проклятье снято.

Выйдя на мировую карту, ступайте к горной башне. Все равно больше никуда не пройти.

ГЛАВА 7: MOUNTAIN TOWER

На подходах к башне барда встретит друид и компания. Нагрубите предводителю, и тогда он примет вызов — драться один на один. Точнее — это он будет один. А вы со своей командой. Далее никаких особых происшествий.

Добравшись до горы, заходите внутрь. Прежде чем пропустить барда дальше, хозяин заставит его драться на арене. За отведенное время нужно перебить всех противников. Всего их будет четыре волны. После откроются ворота. Добираясь до перехода на второй уровень, внимательно смотрите по сторонам. В северо-восточном углу будет лежать тело с песней призыва улучшенного светлячка.

На втором уровне побегать придется изрядно. Куча народа и сундуков. В одном лежит Silver Horseshoe. Добравшись до каменных воительниц, поговорите с ними и нагрубите в разговоре. Одна из девушек случайно проговорится, чего они больше всего боятся. Призовите крысу и пронаблюдайте, как дамы с воплями разбегаются по углам. С гордым видом поднимайтесь на третий уровень.

■ ЭТО ВАЖНО: улучшенная Crone может не только лечить, но и насылать на противника проклятья. От чего он впадает в панику.

Много каменных воинов, чуть меньше сундуков и ничего интересного. С боями прибивайтесь в апартаменты хозяина башни. Гигант любит создавать вокруг себя круг ножей. В этот момент отбегайте и обстреливайте его из лука. Когда заклинание спадет, подбегайте и пробивайте серию ударов. И так далее.

После победы произойдет очередной разговор с принцессой. В качестве награды вы получите песню призыва рыцаря и улучшенного искателя ловушек, новую магию и кристаллы. На обратном пути придется прорываться через друидов. Выйдя на мировую карту, направляйтесь в Dounby.

ГЛАВА 8: DOUNBY

Здесь также вовсю развлекаются друиды. Впрочем, есть чем заняться и помимо боев. Зайдите в офис шерифа. Он покажет барду целый выводок избранных, запертых в камере. После вас ждет очередная песня — о несчастной судьбе героев. Теперь поверните направо и идите к дому братьев



➡ С арфой в руках и с грязными мыслями наш бард отправился на спасение принцессы.

Jean и Jacques. Они выдадут задание — выбить долг из Donnan.

Он живет к востоку от шерифа. Как бы вы с ним ни разговаривали, он все равно скажет, что братья должны ему денег, а не наоборот. Вернитесь к мошенникам и потребуйте объяснений. Они извинятся и попросят отобрать серебряную жабу у Catair, которую она якобы украла.

Она обитает неподалеку от их дома. Опять выяснится, что братья наврали (вне зависимости от разговора). Еще раз посетите их милый дом. Пригрозите им в разговоре и получите мелодию призыва Knocker.

ЭТО ВАЖНО: улучшенная Enchantress не только возрождает мертвых, но и замедляет противника.

Больше в этой области делать нечего, поэтому идите в западную часть города. Сначала посетите бар. Поговорите с глашатаем и согласитесь участвовать в соревновании. Награда зависит от ритма. В любом случае — что-нибудь да получите. Если есть желание — посетите магазин и прикупите товаров.

Ступайте во второй бар. Можете сыграть на сцене вместе с постояльцами, чтобы услышать историю об очередных похождениях барда. Вызовите крысу и испугайте ею женщину в углу. Получите немного денег.

Настала пора поговорить с Dugan, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Он скажет, где искать MacRath, хранящего теневой топор. После этого на мировой карте откроется новая зона. Прежде, чем покинуть город, стоит посетить туннели. Вход в них есть в обоих районах.

В самих туннелях нельзя пользоваться магией. Практически всю территорию покрывает зловещий туман, который отсылает призванных существ в небытие. В катакомбах заблудиться не получится, поэтому ограничусь перечислением ценных предметов. В южной комнате найдете песню призыва Brute. В этой же комнате есть секретная дверь. Чтобы ее открыть, призовите искателя ловушек. Благо тумана нет. В комнате — сундук с деньгами.

В еще одном зале будет вторая потаенная комната. В сундуке — деньги и кристаллы. В другой комнате на юге — Silver Harp. В комнате неподалеку — сундук с песней, призывающей улучшенную Crone. Все найдено. Возвращайтесь в западный район и выходите из города.

ГЛАВА 9: FINSTOWN

Вообще этот город можно посетить уже в третьей главе. Но лучше подождать до пятой или шестой. На входе барда поприветствуют девушки, а потом — стрелы. Прорвавшись через стрелков и дойдя до ворот, наткнетесь на викингов. Мы что, герои?

Сначала зайдите в паб и поговорите с трактирщиком. Оказывается, бард выпустил дракона, который спалил и ворота, и полгорода, а затем его без боя взяли викинги. С кем не бывает. Призовите крысу и попугайте одного из викингов. Он за свое спасение отвалит немного денег.

Сходите в штаб варваров. Вождь викингов споет песню во славу барда. Спасибо — очень мечтали о такой известности. Присмотритесь к вещам у продавца. Есть неплохие предметы. Кстати, возьмите на заметку сундуки. После их можно ограбить.

ЭТО ВАЖНО: телохранитель, несмотря на довольно слабую броню, отлично держит удар. Просто он умело ставит блок. Но не в этом его ценность. Во время боя он поддразнивает противника — и тот, забыв про всех остальных, атакует только его. Пока враги пытаются его достать (что очень трудно — нужно пробить блок), остальные существа собирают кровавый урожай. Улучшенного телохранителя вообще нельзя пробить магическими воздействиями. Его щит поглощает практически все атаки.

Идите к складу в нижней части карты. Там стоит охрана. Прирежьте часовых и забегайте внутрь. Еще один бой — и можно потрошить сундуки. В них целая куча ценных предметов. Выходите на улицу и бегите к пленникам, сидящим в тюрьме поблизости. Поговорите со старейшиной и откройте дверь. Он даст вам в помощники четырех стрелков.

Если пообщаться с женщиной, то получите новый музыкальный инструмент. Потом поболтайте с девочкой. При вежливом ответе получите опыт, зато, если нагрубите, будет смешнее и немного больно. Теперь дружной командой пробивайтесь к воротам. У них стоит вождь викингов. Одолев его в битве и зачистив территорию, вернитесь в штаб-квартиру и обыщите сундуки. Среди прочего найдете песни, призывающие Rogue и Gouger.

Если хотите, поговорите со старейшиной, но про награду можете и не думать. Остается выйти из города, плюнуть на навеки закрытые ворота и отправиться странствовать дальше.

ГЛАВА 10: GREENLANDS

Барда уже ждут. Друиды и большая птичка. Друидов выносите какой-либо магией, а на птичку набрасывайтесь толпой, когда она спустится вниз. Старайтесь ее оглушить, чтобы за раз нанести побольше ударов. Больше в этой области нет ничего интересного (сундук с деньгами — не в счет). Поэтому отправляйтесь к северным равнинам.



➥ Вот он — настоящий облик принцессы. Копыта, рога и очень скверный характер.

Здесь таятся «красные шапочки». Пробившись через их ряды, найдите MacRath. Вот только бы понять, о чем он говорит. Хотя прискакавший Nukelavee откладывает этот вопрос. Конника, несмотря на грозный вид, убить проще некуда. Большую часть времени, он стоит и думает. Пускай соратники ломают ему кости в рукопашной, а вы сами обстреливайте его из лука.

Теперь нужно понять, что же говорит этот бормотун. Придется отвести его в Dounby, в бар, где сидит Dugan. Он переведет речь бешеного шотландца. Возвращайтесь к месту, где его нашли. Пройдите чуть дальше — и наткнетесь на кладбище. Прикончив мертвецов, осмотрите камни и заходите в гробницу. На прощанье трое бесов споют барду песню.

В усыпальнице придется попрыгать по телепортам. Чтобы попасть в нужную комнату — используйте порталы в следующей последовательности: Skull, Tree, Moon, Sun, Chicken и Song.

Если были грубы с прохожим из Houton, который извинялся за толчок, то он появится здесь опять и станет просить прощения. Как бы вы ни ответили — в любом случае получите 1430 опыта. Прыгайте в телепорт с черепом.

ЭТО ВАЖНО: фея-светлячок может ослепить противника вспышкой света.

Здесь есть секретная дверь с медальоном внутри. Подобрав его, прыгайте в телепорт с изображением круга. В следующей комнате используйте портал с деревом. Дойдя до зала, понаблюдайте, как нежить лихо отплясывает брейк. После будет большая бойня. Если выжили — следуйте в телепорт с луной.

Из бассейна вынырнет череп и скажет, что барда кто-то хочет видеть. Из мертвых, разумеется. Повидаться придется в любом случае, иначе дальше не пройти. Зажгите все факелы вокруг бассейна и понаблюдайте церемонию. Песик вернулся. Пусть неживой, но все такой же преданный.

Теперь дверь открыта. Ограбьте сундук и осмотрите телепорты. Если не терпится пройти уровень — прыгайте в портал с солнцем. Если опыт дороже времени — можно посетить телепорт с топором. Там сундук с серебром и парочка мертвых. После вернитесь назад — и прыгайте в «солнце».

В северной части комнаты найдете сундук с мелодией призыва Behemoth. Еще здесь притаились четыре телепорта. Начнем с необязательных. Cow — сундук с серебром. Spiral — опять серебро. Triangle — серебро и кристаллы. Теперь пора в портал с цыпленком.

В этой комнате куча тайных дверей... и мелодий. Первая, на северо-западе — улучшенная Heroine. Вторая, на северо-востоке — улучшенный Knight. После прыгайте в портал с изображением песни.

Наконец-то теневой топор. Правда, его пытается отобрать еще один избранный. Уже отпытался. Придется забрать у зомби самому (в этот момент я долго бился головой о стол — длинный язык барда опять все испортил...).

Быстрый способ ликвидации босса. Призываете улучшенную крысу. Оглушаете главного зомби булавой. Чтобы свита не путалась под ногами, используйте хозяина лесной башни. Крыса пару раз цапает босса... и все. Топор у вас.

Выходите из комнаты на улицу, а потом на мировую карту.

ГЛАВА 11: STROMNESS

У ворот барда встретят двое мертвых викингов. Они скажут, как дойти до башни, а потом бросятся в бой. Прикончив их, бегите к безопасной зоне на западе. В нижнем углу стоит бес. Пригрозите ему — и он отдаст песню улучшенной Crone. С мясником пока говорить не нужно. Загляните в юго-западный угол. Там стоит сундук с броней. Потом дойдите до причалов и спуститесь до книги записи. От нее немного вниз и вбок. Там стоит еще один бес. С этим говорите вежливо и получите мелодию улучшенного элементаля.



Главный маг повержен — и бард со своей демонической принцессой стал править миром.



Хаос, разруха и ожившие мертвецы... догадайтесь — кто в этом виноват?

Бегите обратно к мяснику. Двигайтесь за стариком и приглядывайте, чтобы его не убили зомби. Дойдя до магазина у причала — прикупите оружия. Не забудьте про флейту — и получите бесплатно улучшенного Brute. Продолжайте прикрывать старика. В итоге он приведет вас на ферму.

Следуйте за стариком — по пути собирайте предметы из сундуков. Кстати, теперь ваши противники — мертвые животные. Курицы, овцы... всякие. В итоге дед приведет вас к монстру. Довольно простой монстр. Натравите на него своих бойцов, плюс помогите сами — мечом или луком. Когда чудище спрячется в яму, перехватите бегущих к нему животных, чтобы не лечился. Если действовать четко — одолеете его за 2-3 подхода.

За победу в награду получите лук и щит. Осталось сбегать за сундуком рядом со зданием и забрать кольцо. После можно спускаться в шахты.

ГЛАВА 12: FIRBOLG MINES

Дойдя до развилки, поверните на запад и поговорите с шахтерами (в разговоре — только вежливость). Они сообщат неприятную новость. Через 10 минут в пещерах закончится воздух, и если они не успеют прорыть туннель — всем будет полная труба. Чтобы помочь им, нужно отыскать остальных шахтеров. Всего их шестеро. Они разбросаны по туннелям, поэтому придется побегать и поискать. Поговорите с каждым, чтобы они следовали за бардом. Собрав всех, бегите к завалу.

Когда задание будет выполнено, опять вежливо поговорите с шахтером. Он даст поющий меч. А что — круто. Особенно если призывать существ. Такие арии выводит. Пройдите через разрытый завал и поговорите... вот это сюрприз! Старый знакомый из гробниц викингов. И вы опять спасли ему жизнь. В качестве награды получите White Book of Rhydderch.

Идите по восточному туннелю и используйте плот, чтобы отправиться в плавание. Опять будут запрыгивать твари — но к этому вы уже готовы. Несколько раз придется побегать по земле, вырезая монстров, а потом опять плоты... В итоге вы доберетесь до следующих пещер.

Выход отсюда находится в южных туннелях, но кто-то поставил магический барьер. Нужно придумать способ его обойти. Идите в пещеры на восток. Там найдете испуганного шахтера. Вежливо побеседуйте с ним и отведите к началу уровня. Он поблагодарит и отдаст наручи.

Теперь ступайте в пещеру на западе. Там расположился викинг (куда только не залезут...). Поговорите с ним. Первый выбор ответа значения не имеет (на всякий пожарный — не грубите). Зато когда он разразится длинным рассказом — молча слушайте. Наберитесь терпения — и станете обладателем Lightning Stone. После отдайте ему наручи, а взамен получите песню улучшенного Bodyguard.

Ступайте к магическому барьеру и призывайте улучшенного Bodyguard, чтобы он рассеял волшебство. Прежде чем бежать дальше, зайдите в Obligatory Lava Level. Еще один придурковатый Chosen One. Только на этот раз его судьба в ваших руках. Если ответите хорошо, бард отговорит идти по мостику с лавой. В награду получите новый музыкальный инструмент. Если зло — парень погибнет, зато вы получите песню улучшенного Behemoth. В любом случае — песня знаменитого трио вам обеспечена. Только в зависимости от выбора, будет меняться текст.

В маленькой пещерке к западу от Obligatory Lava Level стоит сундук с мелодией улучшенного Knocker. Далее бегите к плоту. Вас ждет очередной заплыв.

В принципе — ничего серьезного. Монстры выныривают из воды и пытаются вас покусать. Чтобы они не успели забраться на плот, возьмите оружие, которое отталкивает назад, и бейте во время прыжка. Четыре раза плот будет хватать морская змея. Чтобы освободиться, нужно пару раз стрельнуть в наглую морду. В итоге — доплывете до башни.

ГЛАВА 13: THE ISLAND TOWER

В качестве встречающей делегации — монстры и друиды. Пробейтесь через стройные ряды и заходите в башню...

А как выйти? Вход-то замуровали. Подумаем позже — сейчас пора действовать. Про стандартную зачистку вспоминать не будем. Лучше поищем интересные вещи. В месте, где дорога поворачивает на юг, будет книга записи. От нее сбегайте на запад. Там найдете сундук с песней улучшенной Enchantress. Еще в одном из сундуков лежит новый инструмент. Найдя его, поднимайтесь на второй уровень.

На этом уровне есть сундук с песней улучшенной Rogue. Плюс еще куча сокровищ и кристаллов. Обшарив все, поднимайтесь на уровень вверх. Там из полезных вещей — новый цеп. Остальное — стандартный набор. Пора на бой с хозяином башни.

Муторный противник. Пока в нормальном состоянии, обстреливайте из лука. Когда превращается в ураган, бегайте от него кругами. Огненный дождь — тоже давайте деру. И так до полной победы. Из помощников есть смысл призывать только улучшенного телохранителя. Он хорошо блокирует большинство атак. Остальные быстро дохнут.

После победы барда посадят на летающее чудо и отправят на штурм последней башни.

ГЛАВА 14: DOUNBY TOWER

Во внутреннем дворе вас ждет батальон друидов. Только толку от них... Ваша шайка вынесет их за пару минут. Подойдя к двери, послушайте последнюю песню бесов про избранных и заходите внутрь.

...12 уровней кровавой бойни. Зашли в комнату — вырезали всех. Поднялись на лифте на один уровень. Опять всех вырезали. Снова поднялись... и так дальше.

Так вы наконец доберетесь до принцессы. Но не все так просто. Маг утверждает, что она — злой демон. Девушка клянется, что это ложь. Придется сделать выбор. Кому помочь? Если хотите, можете посоветоваться со спутниками. Каждый что-нибудь скажет. Ну или в крайнем случае пожмет плечами.

❖ **Хорошая концовка.** Бард решает поверить магу. Принцесса превращается в демона и утаскивает его на битву в свою тюрьму. Про подмогу можно забыть — призванные создания перейдут на ее сторону. Придется драться одному. Рубите мечом, стреляйте из лука и главное — вовремя лечитесь. В итоге победа будет за вами.

Окончание истории. Бард вернулся к старому ремеслу. Гостиница, крыса, спасение хозяйки, мягкая постель и сытный ужин.

❖ **Плохая концовка.** Выбрав принцессу, придется драться с магом. Призывайте самых мощных бойцов, стреляйте из лука и постоянно призывайте силу хозяев башен. В таком темпе маг не протянет и пары минут.

Окончание истории. Бард стал править миром со своей демонической принцессой. На земле воцарилась тьма.

❖ **Нейтральная концовка.** Просто уйти. Никого не выбрать. Никаких битв. Выбор настоящего эгоиста.

Окончание истории. Нашествие мертвецов? Проклятье? Бросьте — мертвые тоже умеют веселиться. Бард счастливо пьянствует в местном баре с нежитью, лихо отплясывающей брейк.

Знаете, что самое интересное? Чтобы ни выбрал бард — он все равно не достиг, чего хотел. Судьба отвесила разгильдяю очередной пинок. И кто после этого скажет, что она несправедлива? Думаете, наш герой чему-либо научился? Черта с два. Он остался таким же эгоистом, гулякой, остряком и катастрофой локального масштаба. И знаете что? Мне это нравится.

ЛКИ



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



ПСМИТ, МАКСИМ ШОРИКОВ

Metalheart: Восстание репликантов

В фэнтези-мире герои обычно зарождаются в глухом лесу из прелых листьев. Здесь у нас научная фантастика, чтоб не сказать — киберпанк; значит, герои свалятся с неба, раскvасив о пустынную почву шаттл с угробленного корабля.

В общем-то, то же самое — но как звучит!

◆ **Жанр:** ролевая игра ◆ **Создатели:** Num Lock, Акелла ◆ **В России:** Акелла ◆ **На что похоже:** Fallout, Fallout Tactics, Златогорье 2 ◆ **Системные требования:** P3 1GHz, 256 MB, 32 MB video. ◆ **Сколько дисков:** 2 CD ◆ **Мультиплеер:** нет ◆ **Сайт игры:** www.metalheart.ru

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Metalheart — классическая ролевая игра, безо всяких там action-элементов, с пошаговыми боями. Игровая система довольно проста и не вызовет серьезных трудностей.

С самого начала у нас двое героев — Лантан и Шерис. Развивать мы их можем, как заблагорассудится, а временами к нам будет присоединяться кто-то еще.

Действие происходит в киберпанковском мире, насыщенном киборгами и имплантантами, но... почему-то он гораздо больше напоминает постъядерный, как сами знаете где.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Освоиться с нею совсем несложно. У героя есть 10 параметров, которые можно повышать с каждым уровнем (для чего даются дополнительные очки, а мы их распределяем). Никаких там навыков-способностей-спецприемов.

ЭТО ВАЖНО: достижение очередного уровня не сопровождается никакими визуальными эффектами, о нем свидетельствует только мелодичное «динь» да еще одинокая строчка в потоке игровых сообщений. Не зевайте!

Итак, вот эти параметры.

◆ **Сила.** В фантастическом мире, где полным-полно всяких бабахающих штук, лезть в ближний бой обычно неразумно, но патроны иногда кончаются. Сила поможет приложить как следует монтировкой или архаичным клинком. Но гораздо важнее другое: от нее зависит *число ячеек для снаряжения в рюкзаке*. Поэтому нужна она обоим героям, не отвертишься.

◆ **Здоровье.** От него зависят, понятное дело, хиты. Нужно всем.

◆ **Выносливость.** Расходуется главным образом на бег, так что полезность — ниже средней. Ее редко не хватает. Но если решите делать из Лантана или Шерис бойца на ближней дистанции — понадобится.

◆ **Ловкость.** Влияет на меткость стрельбы и точность полета гранат, а значит — must have. Еще сказывается на скорости перезарядки и других второстепенных действий, а также дает больше шансов начать бой первым.

◆ **Защита.** Без хитростей: снижает получаемый в бою урон. Не хотите повышать? А жить — хотите?

ЭТО ВАЖНО: в силу загадочных особенностей местного ИИ противники по большей части концентрируются на том из вас, кто слабее. Интригующе выглядит попытка скорпиолы, игнорируя Лантана, бежать к стоящей позади Шерис... А вывод из этого простой: создать «танка», отвлекающего на себя вражеские атаки, как принято в большинстве ролевок, не выйдет. Значит, на защите и здоровье сэкономить никому не удастся.

◆ **Интеллект.** Улучшает цены в магазине, помогает пользоваться инструментами и вставлять себе имплантанты. Стоит прокачать как следует хотя бы одному из героев; второму тоже не стоит загонять ее в нули, потому что совсем без имплантантов скучно и грустно. К сожалению, на разговорные возможности интеллект тут не влияет...

◆ **Восприимчивость к имплантантам.** Если этот параметр в минимуме, от имплантантов будет больше вреда, чем пользы. Хотя бы из одного героя стоит делать этакого «киборга», а второму понадобится меньше, но все же...

◆ **Воля.** Снижает вероятность того, что после критического попадания герой умрет на месте. Для тех воителей, что вооружены двуручным save/load'ом, вполне бесполезна, а честным людям пригодится. Хотя... все равно ведь загрузитесь после внезапной смерти персонажа, правда?

◆ **Удача.** Влияет на снайперские выстрелы, шанс подрыва на мине и выигрыш в азартные игры. Реально нужна только персонажу снайперского типа.

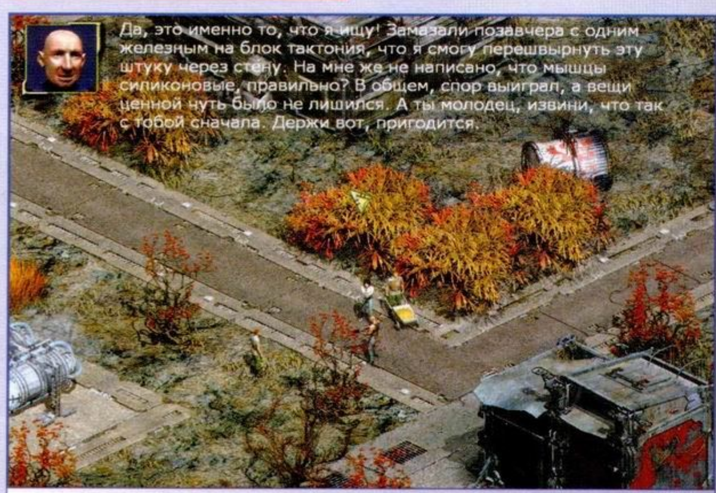
◆ **Снайпер.** Нужно для попадания в конкретную часть тела и (почему-то) для стрельбы из базук и ракетниц.

Вариантов развития несколько, но, как по мне, лучше делать Шерис снайпером, а Лантана держать поближе к врагу. Как уже говорилось, «танковать» он не сможет в силу причуд ИИ, но хоть как-то... Поэтому Шерис разовьем удачу и снайперскую стрельбу, а Лантану дадим побольше силы и защиты.

ИМПЛАНТАНТЫ

Что за киберпанк без имплантантов?

Эти милые устройства имеются здесь в ассортименте, но используются с ограничениями. Если набрать их слишком много (лимит определяется восприимчивостью к имплантантам, отчасти — интеллектом и уровнем),



➡ Отдайте конечность незадачливому спорщику. Вам-то все равно не нужна.

О ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЯХ

Да, есть в игре вот такая штука. Причем с побочными я бы их мешать не стал. Суть в том, что на определенных территориях создаются персонажи, выдающие квесты определенного, изначально заданного типа: доставить вещь, принести вещь, убить кого-то. Все они как две капли похожи друг на друга, не имеют почти никакой сюжетной подоплеки и в качестве вознаграждения имеют тысячу единиц местной валюты. Создается впечатление, что генерируются они случайно.

Не очень увлекательно, но несколько, для «подъема», взять можно.

они начнут сильно портить жизнь. Так что...

Для своей работы эти устройства нуждаются в тактониевой сыворотке — специальном источнике энергии, который нетрудно купить. Есть в игре и тактоний-сырец (в конце концов, на этой планете его добывают!), но «в пищу» он непригоден.

Имплантанты можно условно разделить на две категории: военные, которые напрямую увеличивают боевые характеристики, и прочие — улучшающие зрение, прячущие и так далее. Как по мне — полезнее вторые, благо позволяют в полной мере воспользоваться тактическими преимуществами. Но, разумеется, не стоит пользоваться теми имплантантами, которые не дают ничего такого, чего нельзя было бы получить собственным умом — вроде «фиксатора позиции врага».

БОЙ

Как в Fallout и тактиках вроде Silent Storm, герои наделены некоторым количеством очков действия, которые и расходуются на движение, стрельбу, перезарядку и все такое прочее.

Если в обычном режиме передвижение идет в реальном времени, то, стоит врагу нас увидеть, нас бросает в пошаговый режим. Можно и самим инициировать бой, атаковав нейтральную или не видящую нас цель.

■ ЭТО БАГ: в игре существует смена дня и ночи — в темное время суток попасть по врагу сложнее. Однако, вот странность-то, во время пошагового боя течение времени не останавливается. Если долго не подходить к компьютеру, герои могут в свой ход встретить два или три рассвета. Замечательно, не правда ли? Но этот ляп можно использовать в свою пользу: для преодоления ограничений, описанных выше. Кроме того, аптечки тоже действуют в течение определенного времени. Поясню: во время хода врага здоровье не растет от аптечки, а во время вашего — растет, рост останавливается после передачи хода. Восстановили три единицы — больше не получите, покуда враг не походит. То есть, прежде чем нажать на «конец хода», подождите, пока аптечка не наполнит здоровье настолько, насколько это возможно.

Сражения со скорпиолами и тому подобной живностью — не наделенной дальней атакой — достаточно просты: не подпускать их близко. Для этого порой надо маневрировать, но только если их много. А вот со стрелками несколько хитрее: тут уже придется поиграться с положениями стоя-лежа-пригнувшись.

■ НА ЗАМЕТКУ: бег включается двойным щелчком, чего почему-то не указали в фирменном руководстве.

От позиции зависит, в частности, насколько *далеко* вас видно. Обратите внимание: не шанс обнаружить вас, а именно расстояние. То есть, пригнулся — скрылся из виду далеко стоящих противников.

Лежачее положение хорошо еще и тем, что любое, даже самое маленькое, препятствие не дает вас обнаружить. Особенно хорошо тем, кто обзавелся рентгеновским глазом: подпускают противника в упор и расстреливают.

Перехвата (как в Silent Storm, например) здесь, увы, нет. Поэтому приходится регулярно залегать и пригибаться; противник, теряя вас из виду, начинает «рыскать».

Порой ИИ ведет себя более чем странно, например — скорпион подбегает к вам, обнюхивает и опрометью мчится прочь; но вот видимость, похоже, отыгрывается максимально честно, и этим надо пользоваться.

Еще помогает в бою тот факт, что монстры честно бегут к цели по кратчайшей траектории. Поэтому легко добиваться их скучивания — чтобы потом обрадовать ракетой или гранатой.

РАЗГОВОРЫ

Увы, вопреки всем и всяческим традициям, говорить в этой команде умеет только Лантан; Шерис же способна беседовать исключительно со своим напарником и не по нашему желанию.

Вообще, диалоги проблем не составят: увы, здесь не Fallout и даже не Arcanum. Однако практически всегда в списке выбора есть вариант «аварийного выхода», что-то в духе «ну ладно, мне это неинтересно». Думаю, не надо объяснять, что желающим получить квест пользоваться этим не рекомендуется? Вернуться к разговору могут и не позволить.

А квесты надо брать, и по возможности — все. Особенно в начале: там есть моменты, которые без определенного уровня опыта просто недостижимы.

В игре есть несколько фракций, отношения с которыми меняются по мере выполнения квестов и просто сражений. Но сюжетная линия не дает особо далеко отклониться от базового направления, поэтому слишком много о том, с кем мы и против кого, думать, к сожалению, не придется.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МЕСТО КРУШЕНИЯ

Нас сразу кидают в пекло. Вернее, в пустыню, кишащую скорпионами (здесь они женского рода и зовутся «скорпиолы»; инопланетная специфика, видимо).

У обоих наших героев уже есть несколько очков на перераспределение, но игра об этом никак не сообщает. Зато сообщаю я — открываем лист персонажа и развиваемся согласно расположенному выше руководству.

Итак, скорпиолы. Сражаться с ними довольно несложно, особенно если близко их не подпускать. С убитых членистоногих собирайте хвосты (тут меня застиг страшный приступ dйja vu и ностальгия по Fallout) — пригодятся.

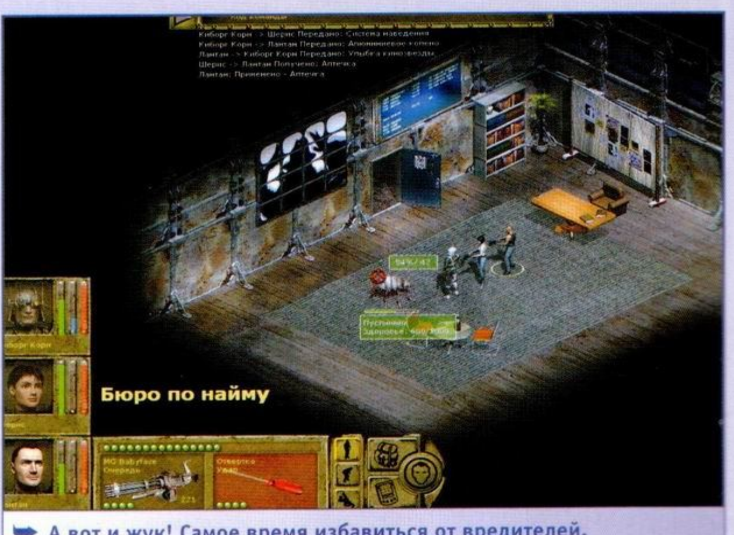
Выход находится у левого края карты, я шел вдоль нижнего, там, как мне показалось, безопаснее.

И вот перед нами простирается стена с зарешеченными трубами. Воспользовавшись инженерным инструментом типа «лом» (он лежит у вас в рюкзаке), одну из них (рядом с ней лежит металлический протез) можно сделать свободной для входа. Перед тем как покинуть локацию, можете уничтожить летающего неподалеку кибер-колобка и взять с него несколько ценных вещей. Снайпером колобка не назовешь, богатырским здоровьем тоже не хвастается, но он определенно посильнее скорпиол.

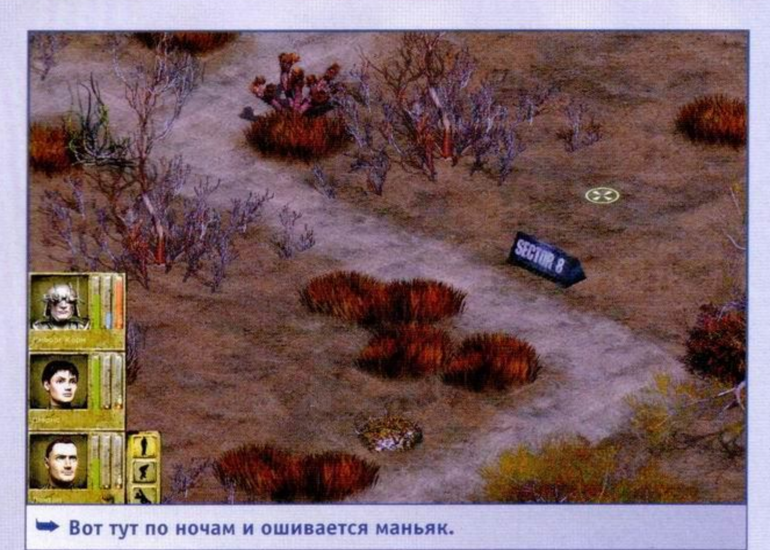
Теперь переходим в положение «лежа» и проползаем под решеткой. Зеленым обозначена зона выхода из локации. Внимание: вернуться не получится.



➡ 1000 за подарок на день рождения. От именинника. Интересно.



➡ А вот и жук! Самое время избавиться от вредителей.



➡ Вот тут по ночам и ошивается маньяк.



➡ Эти люди задумали ограбление банка. Но их планам не суждено сбыться.

ГОРОД СЧАСТЬЯ

Рабочий поселок Сэдрик

Странный городишко. Кто-то куда-то идет, спешит, требует не отвлекать от работы. Ловим ближайшего грузчика, ежели окажется сговорчивым, сможем узнать, что нами заинтересовался представитель местной городской власти, гражданин Кей Ди — его особняк совсем недалеку. Отправляемся к нему. Если подобрали руку возле входа в поселение, грузчик попросит вас отдать ее. На спор он ее перекинул через ограждение. Страдает теперь, бедняга. Отдайте, коли не жалко. Награда — увы, не ахти, всего лишь отвертка, но лучше, чем ничего, верно?

Итак, путь наш лежит в здание местного управленца.

Внутри мы видим жилище типичного чиновника. Богато... Не иначе, взяточничеством промышляет. Что касается цели нашего визита, то Кей Ди оказывается на редкость болтлив, но из всего потока слов мы выясняем немного: планетой управляет какая-то могучая кучка презирающих международное право негодяев, именуемая Империей Нумори. Кроме того, мэру нужны дешевые работнички, вроде нас. Сразу он нам доверяться не станет, но небольшую сумму для подъема даст (3000 единиц местной валюты), за которой надо сходить в банк. Кроме того, сообщается, что необходимо выполнить задания Куинджо, охотника из центральной части города.

Получаем пароль для прохода в оную часть (3631242) и направляемся прочь из здания. Самое время идти в центр города — подходим к пульту и набираем код.

■ НА ЗАМЕТКУ: неверно набранный код вызовет появление небольшой команды ребят с автоматами.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: разработчики, похоже, сами не разобрались, как зовут охотника. Во всех диалогах звучит имя Куинджи, зато при наведении курсора выясняется, что имя охотника — Куинджо. Во избежание путаницы я буду использовать одно, последнее имя.

Центральная часть города

Умеют наши герои находить врагов. Только, понимаешь, в городе, а уже хамят представителю власти в лице из ниоткуда возникшей голограммы, представившейся как Лорган Тришгайн. Ну и что, что помочь отказался! Ну и что, что завербовать хотел! Труд представителей власти должен быть уважаем — это вам любой милиционер подтвердит. Немудрено, что после такого непозволительного поступка каждый имперский солдат хочет сделать нашим героям кровопускание. Будьте начеку — в городе солдат предостаточно.

Найти банк — не такая уж сложная задача, ведь на нем трехметровыми буквами написано «**банк**». Не перепутаешь. Внутри разговариваем с банкиром — получаем необходимую сумму. Попутно можно взять у хозяина квест (см. ниже).

Куинджо тоже найти легко — он бродит как раз возле банка. Первое задание сложностью не отличается — принести 5 скорпионьих хвостов. Отдаем те, что насобирали у места крушения.

Второе задание — обезвредить жука, промышляющего в южной части города и вводящего население в беспокойство. Путь в южную часть города пролегает через владения доктора Мейгера. Идем к северу от банка и поворачиваем направо — там есть два выхода с карты. Радость-то какая! Увы, в нагрузку дают двух имперских солдат. Если недостатка патронов не наблюдается — справитесь, если нет — просто убегайте в нужную вам часть города. Там и закупитесь боеприпасами. Нужная часть города — это не та, переход в которую расположен прямо за спинами охранников, а та, которая пролегает по изначальной траектории нашего пути, т.е. нам дальше направо.

Есть и более простой способ попасть на юг города — переход находится в левом нижнем углу карты, у владений священника. Но тогда вы не сможете купить у доктора тактоний и взять задание.

Владения доктора Мейгера

Ничего особенного на этой территории нет, но можно навестить самого доктора и прикупить у него имплантанты и тактоний. Последний очень вам пригодится, если вы захотите нанять киборга из южной части города, без тактония это невозможно.

Выход находится, как нестранно, на юге.

Южная часть города

Южная часть города — самая богатая на полезные заведения. Тут вам и магазин оружия, скрывающийся под многозначной вывеской «Excellent prices», и ларек, где торгуют всякой всячиной, включая аптечки (почему-то под табличкой «Air and water»), бар...

■ ЭТО ВАЖНО: наверху нас поджидает довольно крупный отряд имперских войск. Лезть голой пяткой на шашку не советую, да и обойм уйдет изрядное количество. Лучше обойти.

■ НА ЗАМЕТКУ: загляните в бар — Шерис сможет заработать там неплохую сумму денег почти безо всякого участия с вашей стороны.

Посетив все интересующие нас заведения, отправляемся в домик, подписанный «jobs and more» — именно там прячется жук.

Жука, как вы уже догадались, придется обезвредить. Надо сказать, что клиент он слабосильный и слабовольный — за один ход можно управиться. А крику-то было...

Возвращаемся в центр тем же путем. Если охрана еще не убита, разбираемся с ней теперь.

Центральная часть города, окраина

Возвращаемся к Куинджо и получаем новое задание: найти и ликвидировать кого-то, кто жестоко убивает людей по ночам на окраине. Зона перехода в окраину находится прямо рядом с выходом во владения доктора — это тот самый проход, в который мы решили не ходить в прошлый раз.

Предупреждаю: на местности довольно высокая концентрация скорпиол — будьте начеку.

Существом, убивающим горожан, оказывается слетевший с катушек мутант. Его можно встретить возле таблички с надписью «sector 8» по ночам. Мирно договориться, конечно же, не получиться. Псих, как-никак.

Вы можете не сразу идти отчитываться перед Куинджо, а направиться дальше на восток, к владениям ученого историка. У него есть для вас задание.

Центральная часть города — Рабочий поселок Сэдрик

Получив у Куинджо карточку охотника (дает скидку на товары), идем к Кей Ди.

Градоначальник и впрямь оказывается нечист на руку, причем взятками с пенсионерок тут дело явно не обошлось. Дело в том, что Кей просит нас украсть какую-то очень нужную ему вещицу прямо из-под носа его непосредственного начальства. Для этого нам нужно будет проникнуть в их местную лабораторию, но, вот беда, сначала придется обезвредить генераторы, питающие защитное поле, которое закрывает доступ для посторонних. Помочь в этой нелегкой затее нам должен священник из центра города.

На сей раз главный герой оказывается на редкость сговорчивым и сразу соглашается на задание. Нам остается только следовать сюжетной линии.

Центр города — канализация

Церковь находится в юго-западной части центрального района. Священник куплен местной властью. Ничего святого нет у людей...

Стоит нам заговорить о Кей Ди, как проход в канализацию на улице сразу же открывается, при том что священник даже не выходит из комнаты. Чудеса!

Этот самый открывшийся проход расположен недалеко от церковного огорода — не перепутайте, а то всяких закрытых погребов в городе предостаточно.

Под землей нас ожидает много воды, искрящиеся провода, трубы и отряд из трех имперцев перед зо-



Вход в канализацию. Немного похож на старый камин.



Глобальная карта. Выглядит знакомо, не правда ли?

ной входа к реакторам. Соберите группу возле последнего поворота, а только потом — в бой. Еще двое врагов ждут непосредственно в реакторной.

На одном из пультов надо будет использовать инженерный инструмент (отвертку, например) — после чего самое время уносить ноги.

Перевооружив свою группу (в южной части города), прикупив патронов и аптечек, возвращаемся в центр города.

Лаборатория расположена где-то в середине района, вход, ранее закрываемый энергетической решеткой, находится под защитой двоих солдат, за ограждением еще трое с нетерпением ждут вашего появления.

Как только количество живых врагов на отведенной территории окажется равным нулю, настанет момент зайти в оплот имперских сил, сиречь, в лабораторию. Переводим дыхание и вперед!

Лаборатория Империи

Охрана лаборатории состоит из пяти человек. Если не лезть на рожон, а аккуратно убивать врагов по мере появления с начальной позиции, лишь изредка меняя угол обзора, особенных сложностей возникнуть не должно.

Искомая ампула находится в ящичке в углу комнаты.

Итак, вещь получена — идем к Кей Ди.

Рабочий поселок Сэдрик

Думаю, вас ничуть не удивит, что Кей Ди не расскажет, зачем ему понадобилась вещица из лаборатории. Ну, и ладно! Какое, в принципе, наше дело? Главное, нам, наконец, сообщают код от ворот во внешний мир (9411484). Ворота расположены в южной части города — туда и идем.

А потом — на волю!

Побочные задания

Банкир. Нелегко быть хозяином банка. Вечно кто-то ограбить хочет. Вот и нашему Пету не повезло. Нам нужно отправиться в южный район города (вы уже знаете как туда попасть), а там найти бар. В баре общаемся с гитаристом-мутантом, произносим ключевую фразу. Выясняется, что логовище бандитов находится в центральном районе, в одном из складов. Не так уж далеко от банка, в общем-то. Возвращаемся в центр города и ищем склад. Склад на склад не похож, а похож на высотный дом с надписью Genesis. Внутри сокращаем количество подонков до нуля. Самое время отчитаться перед банкиром.

Историк. За окраиной города, куда нас посылали убивать мутанта-маньяка, есть еще одна территория: владения какого-то историка по имени Коэни. Сам он засел в одном из зданий и готов предоставить вам некоторые сведения в обмен на очистку его владений от скорпиол. Конечно, добрую сотню раз мы уже слышали про все эти Нумори, но вот от опыта отказываться нерационально. Обходим владения по периметру, сокращая популяцию членистоногих — затем возвращаемся к историку.

Киборг Корн. В баре южной части города вы можете встретить страдающего от острого недостатка тактония киборга. В обмен на упаковочку вы можете взять беднягу к себе в команду. Как боец он неплох, но очень уж медленно ходит (что на количестве ОД никак не сказывается). Ну не умеет он бегать и все. Вроде бы, и не критично, но сколько нервов испорчено...

Клиент-мошенник. Один из клиентов доктора Мейгера, проживающий в городе Кресп, не заплатил за операцию. Именно туда и нужно отправиться для выполнения задания (естественно, если у вас нет кода от ворот во внешний мир — попасть туда не сумеете). Наш клиент бродит возле бара Креспа и на диво сговорчив. Полученные деньги отдаем доку. Награда стоит того — вы получите огромную прибавку к интеллекту.

Ожерелье. Дает этот квест один из жителей рабочего поселка. Найти его — та еще проблемка. Немного помотайтесь по карте — непременно на него наткнетесь. В отличие от большинства рабочих у него есть имя — Бруно, в руках у нашего будущего друга ящик с инструментами. Предположим, Бруно вы нашли. Что же дальше? Оказывается, бедняга потерял ожерелье, купленное для любимой. Бруно уронил его в канализационную решетку у церкви.

Такая вот халатность, а разбираться кому? Нам, естественно.

В прошлый раз в канализацию нам помогал проникнуть падре (или еще не помогал — смотря в каком порядке проходите), теперь — очередь церковного служки.

Этот самый служка вечно копается в своем огороде, поэтому и задание его (а вы как думали? Без квеста тут не обойдешься) связано с агрономией. Нам нужно отправиться в рабочий поселок и наточить там лопату — совсем она затупилась.

Слесарная мастерская расположена на правой окраине этого района. Точить вам никто ничего не захочет, зато мы можем подобрать с пола за станком уже готовую лопату (поводите курсор над станком туда-сюда). Ее к церкви и понесем.

Итак, теперь у нас есть ключ — можно идти в канализацию. Подземелье весьма небольшое, заселенное крысами, в конце лежит искомое ожерелье. Однако когда мы его принесем, на нас свалится еще один квест: принести колье избраннице нашего Бруно. Как он нам говорит, она работает танцовщицей в баре.

Для передачи украшения нужно поговорить с барменом. Кроме того, мы видим любимую нашего Бруно — весит она около двух центнеров. Любовь зла...

Затем нужно будет поговорить с барменом еще раз (выйдите и снова войдите), чтобы на сей раз получить посылку уже для Бруно. Для завершения квеста просто доставьте ее по назначению.

❖ ❖ ❖

Глобальная карта — очевидная дань уважения Fallout. В принципе, особенно эта самая карта в игре не нужна. Так, создает иллюзию свободы. Сейчас вы вольны пойти как в Кресп, так и в Стиллвиль — особенно на ход игры это не повлияет. Поскольку я обязался выполнить задание доктора, было решено направиться первым делом в город мутантов Кресп. Чего и вам желаю.

КРЕСП

Городок не в пример меньше предыдущего: всего один район. Местная мэрия расположена приблизительно в центре поселка, в немаркированном здании внушительных размеров. Проходим внутрь и выясняем, что для встречи с главным мутантом нужно пройти очередную проверку на вшивость. Имперцы имеют обыкновение забирать отдельных жителей города для своих опытов.

На сей раз они забрали очень ценного члена общества: кузнеца. Придется спасать.

Побочные задания

Бочка самогона. Примитивный квест из серии «подай-принеси». На правой окраине города в маленьком домике живет один мутант, он просит сходить на левую окраину в большой домик к своему брату и принести от него канистру самогона.

Наркоманы. Горстка сумасшедших из дома на юге хочет, чтобы вы сходили в Город Счастья и забрали у тамошнего священника какой-то «ключик». Ключиком оказывается партия наркоты, на вырученные от продажи которой деньги священник осуществляет ремонт церкви. Говорит, дескать, мутанты — все равно пропащие. Очевидно, разработчики считают это черным юмором. Не мне их судить. Хорошо хоть герои адекватно реагируют на такое поведение со стороны священника.

БИВУАК С ПЛЕНЕННЫМ МУТАНТОМ

Мутант-кузнец и его пленители прячутся от вас где-то в центре локации. Охранников, представьте себе, всего двое. Поразительная безответственность! Тем не менее,





Легендарная dopefish умудрилась засветиться даже в этой игре.



Один короткий разговор — и IQ наших героев повышается почти в два раза.

будьте все же аккуратны и не лезьте сразу под перекрестный огонь. Лучше осторожно подойти и самостоятельно начать бой.

Разобравшись с охранниками, разговариваем с мутантом. Теперь его нужно доставить в родной Кресп.

КРЕСП

Получив причитающуюся долю фанфар в прихожей главного здания, проходим глубже, дабы встретиться с мэром. Мэр очень доволен нашей работой, и он даже готов помочь нам, но... нужно пройти еще одну проверку, выполнив новое задание. Необходимо вернуться в Город Счастья и навестить нашего старого знакомого Кей Ди. От него давно нет вестей, а у мутантов с ним какие-то свои мутантские дела.

Словом, в путь!

ГОРОД СЧАСТЬЯ

Сдав все квесты, какие собирались, посетив магазины, если это вдруг понадобилось, идем в Рабочий поселок.

Рабочий поселок

А Кей Ди влип по самые уши. На его ликвидацию была прислана штурмгруппа во главе со старым боевым товарищем Кея, превратившемся за годы выслуги в киборга. Впрочем, былое товарищество мало на что повлияло, работа есть работа, как результат, Кей Ди больше нет на этом свете. Зато мы узнаем, что сдал беднягу помощник градоначальника Креспа Нгили. Интересная история, не правда ли?

Остается только взять ампулу с ценным веществом из дома Кея и можно отправляться в Кресп.

КРЕСП

Нгили кончает жизнь самоубийством, мэр разочарован в помощнике, но нами доволен, особенно принесенной ампулой. Именно она должна стать залогом процветания мутантов в будущем.

Также нам обещают организовать встречу с номадами, исконными обитателями этих мест. Они, очевидно, должны нам чем-то помочь, но вот чем именно — совершенно непонятно. Герои же не только не уточняют этого, но и стоически реагируют на фразу «для встречи вам нужно больше проявить себя».

Где же нам делать это, как не в Стилвилле? Туда!

Как вы уже, видимо, поняли, для встречи с номадами нам нужно заработать побольше опыта. К сожалению, основных заданий для этого не хватит — пользуемся дополнительными.

СТИЛЛВИЛЬ

А в поселке киборгов нам не очень-то и рады. Капрал в главном здании, что расположено слева от входа в город, недвусмысленно намекает, что никаких дел с нами иметь не хочет. Что нам остается? Будем выполнять побочные задания.

Побочные задания

Бракованный имплантант. Киборг, охраняющий городские ворота, жалуется на продавца, у которого купил бракованный голосовой модуль. К сожалению, виновник прячется в баре. Нам надо бы както выманить его оттуда.

Бар находится на правой окраине города, искомым, извините за выражение, «барыгой» оказывается один из мутантов (не гитарист). После диалога возвращаемся к воротам и отчитываемся перед киборгом.

Гитарист Бракс. Также в баре вы можете поговорить с мутантом-гитаристом. И, если вы предложите, он с радостью отправиться путешествовать с вами. Наш новый напарник — обладатель изрядного количества ОД, сильный боец. Но почему-то он не умеет пользоваться большинством видов нормального оружия, зато питает нежные чувства к именной ракетнице. Поэтому мной использовался в основном как носильщик.

Патриот Вик. Возле одного из зданий вы можете встретить очередного киборга по имени Снайпер Макс. Он сообщит вам, что здание — это склад, а внутри забаррикадировался слетевший с катушек охранник Вик. Неплохо бы привести его в чувство.

Заходим внутрь. В диалоге говорим, что мы друзья и на носу третья галактическая война, а затем заявляем, что посещение стрельбища очень актуально в такой обстановке.

Также патриота можно цинично пристрелить.

Независимо от способа решения, Снайпер Макс пожелает присоединиться к вашей команде.

ЭТО БАГ: до выпуска патча не у всех игроков будет возможность выполнить этот квест. Запись в журнале о выполнении есть, а вот Снайперу у входа на это начхать. Кроме того, игра рискует зависнуть при попытке довести диалог с Виком до вооруженного конфликта.

КРЕСП

У мэра узнаем, что номады наконец-то соизволили послать гонца на встречу с нами. Это — человек в белом балахоне, поджидающий нас около бара.

Номад оказывается личностью довольно хамоватой, но сведений не утаивает. Нам нужно идти далеко на восток, к поселению номадов, чтобы встретиться там со старейшиной кочевников.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

Местный глава проживает в домике справа с краю поселения.

Выясняется, что для того, чтобы получить помощь нам потребуется, кто бы мог подумать, пройти испытание. Вернее, несколько испытаний — их раздают старейшины номадских деревень, которые на вашей карте обозначил Ниссон (так зовут местного главу).

Первым заданием, от самого Ниссона, становится необходимость выманить у доктора из Города Счастья древнюю медицинскую книгу, которая почему-то позарез понадобилась номадам.

Угадайте, куда мы теперь отправимся?

ГОРОД СЧАСТЬЯ

Речь идет не о докторе Мейгере, а о хозяине магазина «Air and water» в южной части города. К сожалению, разговор с ним не принесет особых плодов, поскольку книга была продана доктору-мутанту из Креспа.

ЭТО ВАЖНО: при походе по городам и весям учтите, что Империя не спит — почти во всякой уже посещенной зоне вас будет ждать небольшая стайка имперских войск.

КРЕСП

Доктор у нас проживает в большом доме на правой окраине города. Однако книги нет и у него. Впрочем, пока не принесем доктору 6000 единиц местной валюты, он нам об этом не сообщит. Хорошо хоть не заберет эти деньги — книги-то нет. А на нет и суда нет, как говорится.

Книгу эту похитили, и главный подозреваемый — банкир из Города Счастья. И зачем она только ему понадобилась?

ГОРОД СЧАСТЬЯ — СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

В Городе Счастья посещаем центральный район, заходим в банк и разговариваем с его хозяином. Всего 8000 — и книга ваша. Цены тут совершенно грабительские!

Теперь остается только вернуться в деревню номадов и отдать книгу старейшине.

Осталось еще три задания...

СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ УИЛСА

Надо сказать, селением это назвать трудно. Так... Два домика всего... В одном живет сам старейшина, а второй, наверное, для прислуги.

Типом наш Уилс (в рядах разработчиков, кстати, опять разлад — сам себя он называет Уильсом) оказывает достаточно неприятным. Нагрубил нам, обзывал нехорошими словами... Хорошо хоть задание давать не отказался.

Нам нужно напасть на караван Империи в пустыне и отнять у них



Объясните мне, откуда у служителей церкви ключи от входов в канализацию? Или они в свободное время сантехниками подрабатывают?



Вторая встреча с голограммой Лоргана Тришгайна. Практически ничем не отличается от первой: главный герой хамит представителю власти.

некий прибор. Местоположение каравана отмечено на нашей карте. Почему караван не двигается? Ну, мало ли... Наше дело работу выполнять, а не дурацкие вопросы задавать.

Тут нас застигнет вторая встреча с голограммой представителя власти.

КАРАВАН НА ПРИВАЛЕ — СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ УИЛСА

Так. Понятно теперь, почему караван замер — поглядите, какой пар от джипа идет. Карбюратор, наверное, полетел. А инженеров в экипаже, как назло, не предусмотрено. Непонятно только, почему подкрепление и ремонтную службу не вызвали. Хотя, может, и вызвали, но в Империи царит страшная бюрократия и, пока в канцелярии не заполнят и не заверят три формы запроса, никакого подкрепления не будет. Полгода эдак не будет.

Охрану составляют три имперских гвардейца, стоящие вокруг джипа. С тела одного из них вы и возьмете искомое приспособление.

Для завершения квеста нам снова нужно поговорить с хамоватым старейшиной, держа необходимый ему предмет в инвентаре.

СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ КРЕППА

Этот старейшина оказывается поприветливей предыдущего, но что-то очень уж он многословен. Да и речь такая медленная: по минуте на слово. Деккард Каин у него в предках, не иначе.

Словом, повадились к старику жуки на огород — нам нужно разворошить их логово. И делать мы это будем не дихлофосом, а огнестрельным оружием. Вперед!

ЛОГОВО ПУСТЫННИКОВ — СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ КРЕППА

Как вы уже догадались, парочкой жучков тут не обойдется. В центре карты притаилась матка, породительница этих плотоядных насекомых. Именно она — основная наша цель. Однако подступы охраняются ее многочисленными детьми. Рекомендую подвести группу в промежуток между двумя пригорками прямо над маткой и устроить тир.

Когда жуки будут убиты, нам останется пристрелить их родительницу и подобрать возле нее яйцо. Его мы представим старейшине как доказательство.

СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ НУАРГА

Вот и последний старейшина. По его словам, энергоснабжение в его поселении оставляет желать лучшего. Дело в том, что вся энергия воруется у Империи, а поступает ее ограниченное количество. Таким образом, чтобы спрятаться от врагов, старейшине нужно следить за их приближением и вовремя включать поле невидимости. Держать его в таком состоянии перманентно не получится — не хватит электроэнергии.

Нашим героям получено устранить эту проблему, включив лишний насос на ближайшей гидроэлектростанции. Расположен этот насос в неком секторе №15.

ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ — СЕЛЕНИЕ СТАРЕЙШИНЫ НУАРГА

Электростанция поделена на районы. Для того, чтобы попасть в сектор №15, нужно пойти сначала в район на севере, затем — на востоке. Охрана не будет реагировать на вас без провокаций с вашей стороны (например, пальбы).

Возле не шумящего и не крутящегося насоса расположены пульты, чтобы обнаружить точку, на которую нужно нажать для доступа к управления придется изрядно попотеть. Прямо Myst какой-то! Как только нащупаете нужное место, появится рычаг, который необходимо перевести из текущего опущенного положения (выкл.) в поднятое (вкл.). На это действие охрана прореагирует адекватно — откроет по вам огонь. Возле насоса стоят всего два робота, но они не в пример сильнее имперских гвардейцев. Рекомендую сосредоточить силы.

ЭТО БАГ: убедитесь, что насос действительно начал свою работу. Если стал вертеться и шуметь — все в порядке. Дело в том, что, к сожалению, несмотря на поднятый рычаг, насос иногда не включается.

Выйти на глобальную карту можно как обратным путем, так и пройдя дальше, в правый от этого район. Там вы без труда найдете два выхода в пустыню.

Идем к старику и отчитываемся о проделанной работе.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

А вот и совет собрался. Ну, надо же, эти старики бегают по пустыне быстрее, чем главные герои. Выслушав стандартную речь из серии «молодцы, теперь вы достойны!», идем вслед за Ниссоном к одному из домов.

Заходим внутрь и... О чудо, тайное подземное убежище номадов было скрыто от посторонних глаз не только полем невидимости, но и деревянной дощечкой!

Впрочем, теперь она откинута и ничто не мешает нам спуститься.

Портал дезинфекции – Адерин

Портал дезинфекции — это обычная прихожая. Если хотите, можете позадавать вопросы встречающему вас номаду. Ничего особенно свежего и интересного вам не скажут.

Адерином именуется сам подземный город. Слева от входа вы можете обнаружить проход в оружейную мастерскую. К сожалению, там вы ничего получить не сможете — оно и понятно, местная валюта тут не действует. Оружейник работает исключительно под заказ.

Впрочем, нам к нему не надо. Равно как не надо нам в выделенную отчего-то в отдельную территорию комнату с парочкой номадов и просто в пустое помещение с креслами. Нам нужно пройти через проход с каменной аркой, ведущий к совету семи.

Зал совершенного круга

Совет семи мало, что оказывается составлен из довольно хамоватых типов, так еще и вместо помощи дает очередное задание.

Имперские войска привезли бурильную машину к соседним пещерам, чтобы проникнуть в подземный город номадов. Все помним про деревянную дощечку? Бедные имперцы...

Словом, нам нужно отправиться к этим пещерам и уничтожить буровую машину. Пещеры расположены чуть к востоку от самого Священного Дерева.

ТЕМНЫЕ ПЕЩЕРЫ

У входа нас будет поджидать одна только жалкая машинка для бурения почвы. В принципе, можно ее даже и не трогать. Впрочем, если вы злой и жестокий человек, останавливать вас я не стану.

Заходим внутрь и почти сразу сталкиваемся с имперским гвардейцем. Не к добру... И впрямь: за следующим поворотом нас ждет целых шестеро врагов. Автор этого материала, конечно, лез вперед, чтобы всех их пересчитать, но вам этого делать необязательно — проем достаточно узкий и постепенное поступление врагов «под раздачу» не может не радовать. А так пришлось бы под перекрестным огнем стоять.

Проходим чуть дальше и уже видим буровую установку. Пара очередей — нет проблемы. Хлипкое какое-то нынче оборудование выпускают.

Но, поглядите, какая большая часть пещеры еще не исследована. Можно, как это принято говорить, зачистить. За каждым поворотом скрываются примерно один-два имперца.

Расправившись с делом, выходим на свежий воздух. Четыре имперских гвардейца — вот кто готов вас там встретить. Двое идут с севера, еще двое — с юга. Не слишком сложно, главное — не распыляйтесь.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

Зал совершенного круга

Как вы уже, вероятно, догадались, вместо слов любви и благодарности мы получаем внеоче-

редную порцию хамства. Причем этой чести нас удостоят совершенно бесплатно — не повод ли порадоваться?

Как вы уже догадались, это далеко не последнее задание. Теперь нам нужно пойти к Мастеру Лиальму, который живет в этих же пещерах и выполнить два его задания.

Жилище мастера Лиальма

Стыдно признаться, но нашел я вход в его комнату далеко не сразу. Притаился он в левом верхнем углу карты прямо за... панелью выбора персонажа.

Сам же Мастер Лиальм задает нам такую задачку: он собирает телепортатор, но нужно несколько деталей. За ними и отправимся. Первая деталь — это очень редкий кристалл, который можно добыть в пещерах, принадлежащих бывшему другу номадов Шори. Не поделили они там чего-то давным-давно, что именно, разумеется, не говорят.

Нам и не надо. Наше дело простое... В путь!

СЕЛЕНИЕ ШОРИ

Оно находится далеко на севере, над электростанцией и чуть восточнее. Пролезать к селению снизу, где, казалось бы, ландшафт ровнее, не получится — нужно идти в обход гор и переходить их прямо возле селения.

Вход в селение – окрестности

Подметив, что на входе ничего интересного нет, идем к юго-восточному углу карты, где находим переход к окрестностям.

Оттуда нам нужно попасть к владениям самого Шори, но, вот беда, проход закрыт энергетической решеткой и выставлена охрана. Кстати, с ними можно бы и поговорить.

Из диалога выясняется, что Шори сейчас явно не до нас (главное, не говорите, что вас совет послал — ценных сведений не получите). Дело в том, что пропадают люди. И часто.

Последними были муж и жена, о которых Шори сейчас и сокрушается.

Думается, не мешало бы их найти — тогда, может, и пропустят из благодарности.

Вход в селение

Одна беда — не знаем мы, где искать бедолаг. Может, спросить у кого?

Прямо возле выхода в пустыню бродит человек, отзывающийся на имя Провидец Гийон. С ним и пообщаемся. Если назовем его мыслителем большого масштаба, то сообщить он сможет много чего, но смысла в его словах маловато. Слетел старик, извините, с катушек. Впрочем, если спросить его о пропавших людях, герой непостижимым образом нанесет точку на карте.

Что ж. Идем на восток — к древнему могильнику.

ДРЕВНИЙ МОГИЛЬНИК

Спасти несчастных представляется невозможным. Облако ядовитых испарений, вышедшее из-под земли безжалостно поглотило их собой.

Есть от ситуации и польза — мы можем взять костюмчики несчастных путешественников и очень гармонично вписаться в пейзаж селения Шори. Учтите, ядовитые испарения действуют и на ваших героев — действуем осторожно. По возможности используйте мутанта — для него облако безопасно.

СЕЛЕНИЕ ШОРИ

Окрестности селения

Одеть балахончики можно, выделив их в инвентаре и нажав кнопку «использовать». К сожалению, такой вид одежды плохо сказывается на скоростных способностях наших героев, поэтому оденем их прямо у ворот. Охране все равно.

К слову, одевать нужно только главных героев. На напарников ваших охране, опять таки, начхать.

Одеваемся, подходим, разговариваем — проход открыт.

Жилище Шори

Приятный старикан, в общем-то. Чего эти номады так на него взъелись?

А вот информация опять не обнадеживает — в пещерах водятся специально выведенные черные скорпиолы, один укус которых смертелен. Неприятно.

К счастью, можно приготовить противоядие. Для этого понадобятся: плоды с местного огорода и доктор из Стиллвиля.

ЭТО ВАЖНО: если не попадаться скорпионам под жало, то пещеру можно пройти и без противоядия. Но это не так уж и просто.

Огород с бобами

Переход на эту зону — справа от перехода к локации «Окрестности селения». Для получения бобов нужно выполнить простенький квест: очистить огород от членистоногих вредителей.

Получив плоды, приступаем к следующей фазе: к доктору.

СТИЛЛВИЛЬ

Дом доктора будет третьим, если двигаться вверх по левой стороне улицы, но вас туда не пустят. Нужен пароль. У кого может быть пароль? Правильно, у главного. А главный у нас живет в доме ровнехонько слева от ворот.

Тип он, конечно, грубоватый и хамоватый, как и все на этой планете, но помочь нам обещал. Для этого, правда, придется выступить на арене в роли гладиаторов. Ну, ладно, нам не привыкать...

Арена расположена в центре города — для входа нужно пообщаться с киборгом у входа. Во-первых, дерутся только Лантан и Шерис. Во-вторых, дерутся они только специально выданными ножиками — все оружие бросьте на землю или отдайте напарникам.



Вот и отличная позиция для отстрела жуков. Они идут прямехонько на наши пулеметы.

ЭТО БАГ: официально не запрещено проносить на арену собственное колюще-режущее оружие, но по непонятным причинам оно просто испаряется из инвентаря. Чудеса...

Вам предстоит довольно долгий и не самый простой бой. Ударяют мишки по вам редко (раз в ход), не очень метко, но зато сильно — готовьте аптечки.

Окончив бой, идем к капралу. Он нам совсем не рад, но пароль сообщает. Что и требовалось — можно идти к доктору. Последнего, к слову, уговаривать, считай, не придется.

СЕЛЕНИЕ ШОРИ

Пещера

Вход в пещеру расположился совсем рядом с жилищем Шори, я думаю, вы знаете на что похожи входы в пещеру — эдакая дырка в скале.

Внутри нас поджидают скорпиолы. С виду они не черные, зато внутри... Заранее принимаем противоядие. Членистоногих в пещере много, впрочем, сильно сложно все равно быть не должно.

В дальней части пещеры подбираем одинокий кристалл — он ярко блестит, поэтому, не смотря на небольшой размер, заметить его несложно.

То, за чем приходили, получили — можно двигать назад, к Лиальму.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

Жилище мастера Лиальма

Как вы уже догадались, это — не последнее задание. Для начала нам нужно разузнать кое-что о загадочной расе атцитов. Нам предстоит поход к тайной имперской лаборатории, расположенным под потухшим вулканом, своим видом вызывающим стойкие ассоциации с толкиновским Ородруином.

Предмет, который нужно добыть — это документ, открывающий местоположение руин атцитов.

НА ЗАМЕТКУ: вы можете использовать телепортатор, проход к нему находится прямо напротив жилища мастера.

ЛАБОРАТОРИЯ ИМПЕРИИ

Думаю, особых трудностей не вызовет необходимость спуститься на лифте — для этого нужно попросту на него встать. Миновав пару пещер с некрепкими здоровьем зверушками, выходим на поверхность, где нас уже поджидает небольшая группа гвардейцев.

Еще двое стоят на стреме возле входа в следующую часть пещер (куда нам и нужно), подходите к ним предельно аккуратно, тогда, быть может, обойдетесь без единой царапины.

Дальше нас ждет долгий поход через подземные пещеры, кишащие летучими мышами, убиваемыми с пары выстрелов. Слегка разбавит скуку появление в одной из пещер двух роботизированных сотрудников вооруженных сил Империи.

Непосредственно у входа в лабораторию вас будет ждать элитная гвардия империи — это солдаты с большим, чем обычно, количеством здоровья, еще двое — внутри. Идите плотной группой, если в партии есть напарники — тогда будет значительно проще.

Документы лежат в ящике у дальней стены. Взяв их, отправляемся в обратный путь.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО — ШАХТЫ

Вы думали, старик удовлетворится этим? О нет — теперь нам нужно добыть необработанный тактоний. Задание, мягко говоря, странное. Объясню почему. Дело в том, что у входа в шахты стоят продавцы, торгующие этим самым сырцом в колбах. Купил — да отвез. А в шахтах плохо. Там воздух подпорченный, здоровье убывает да и беготни, скажем прямо, много. Хотя попробовать можете, но за успех не ручаюсь.



Вот так нужно встать для раскрытия двери.



Правильное расположение открывающих дверь рычагов.

Самое время получить следующее задание.

Нам нужно попасть в древние руины атцитов и притащить оттуда, как водится, очень нужную вещь, именуемую «колба атцитов».

СОЛЯНАЯ ДОЛИНА

Очень оригинально организован вход в основную часть локации. Почему-то выходов на глобальную карту несколько, а в следующую зону — всего один, он притаился в левом верхнем углу экрана.

Покончив с парочкой имперских солдат, отлавливаем ближайшего рабочего и расспрашиваем его, что и как. Оказывается, все давным-давно уехало юг, куда нам теперь и нужно идти.

РУИНЫ АТЦИТОВ

В руинах атцитов ни имперцев, ни самих атцитов почему-то не оказывается, зато мы можем поговорить с тремя одинокими персонажами неведомо как тут оказавшимися. Выясняется, что они — последнее, что осталось от повстанческой организации «Стальное сердце», давным-давно разбитой имперскими войсками.

Их глава — мутант, ошивающийся возле одного из выходов — готов помочь вам в проходе через болота, герои наши там сами ну никак не справятся. Однако для этого необходимо выполнить задание: найти тайник с золотом, принадлежащий банкиру Пету, и перевести его в собственность главы «Стального сердца». Такой вот он благородный партизан, почти Робин Гуд.

Впрочем, нам-то что...

ГОРОД СЧАСТЬЯ

Южная часть города — центр города

Кто, как вы думаете, знает в маленьком городке все? Ну конечно, бармен! Заходим в бар и расспрашиваем парня за стойкой о тайнике. Выясняется, что какой-то сантехник-ассенизатор что-то может сообщить нам на эту тему. Найти его можно возле закусочной в центре города.

А находится эта закусочная справа от банка. Без лишних уговоров сантехник отдаст нам ключ от канализации. Вход находится в южной части города и опять-таки представляет собой некое подобие камина и похож на уже открытые нами входы возле церкви.

Спускаемся вниз — заваренная решетка. Нужно искать сварщика.

А искать особенно и не нужно — он стоит прямо перед оружейным магазином. Зажимаем alt и щелкаем на мастерового. Уговариваем умельца присоединиться к группе и отправляемся за покупками в магазин всякой всячины («air and water»). Нам нужно две вещи: титановые электроды и зажигалка.

После разваривания решетки сварщик становится свободным. Берем *два* куска золота — выходим на поверхность. Неплохо бы теперь наше сокровище перепрятать. Раз уж бармен помог нам вначале, поможет и сейчас. Из диалога узнаем, что человек, способный оказать нам содействие, существует. Встречаемся с ним у двух сараев, что недалеко от ворот в пустыню. Следующая встреча назначена возле церкви.

На ней получаем снимок — именно его и кусочек золота мы представим главе «Стального сердца» как подтверждение.

РУИНЫ АТЦИТОВ

Разделавшись с «золотым» квестом, получаем командира «Стального сердца» в команду и нечто, напоминающее то ли шайбу, то ли шестерню.

Впрочем, уже на следующей части карты мы узнаем, что шайба нужна для активации загадочного механизма. Не активируем — не пройдем дальше. Вход караулят двое врагов, убиваем их. Для открытия двери поджигаем зажигалкой один из факелов.

Чтобы открыть дверь внутри, встаем на символы на полу (см. рисунок). На гроб применяем золотой слиток — колба у нас.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: на выходе Лорган Тришгайн делает нам последнее китайское предупреждение.

СВЯЩЕННОЕ ДЕРЕВО

Жилище мастера Лиальма — Зал совершенного круга

Мастер нами доволен и говорит, что совет вновь хочет с нами встретиться. Почему бы и нет?

Тут мы услышим интересную историю о том, что номады, как выясняется, и были атцитами. После кровопролитной войны вся поверхность планеты оказалась зараженной опасным вирусом, использованным как химическое оружие. Немногие выжившие объединились и построили ковчег, на котором бежали с отравленной планеты. Запрограммировав корабль на автоматическое возвращение через тысячу лет, когда прекратится действие вируса, атциты стерли себе память, чтобы страшная ошибка не повторилась вновь. Интересно...

Что же теперь? Во-первых, нужно сходить в оружейную и получить изготовленную специально для нас вещицу. Номады называют ее супероружием, но лично я бы из нее и воробьев стрелять стал. Во-вторых, портал готов и ждет нас.

Пока не поздно, пройдитесь в Город Счастья, закупитесь всем необходимым — врагов будет много.

Итак, до финального броска остался всего один шаг: шаг в телепортатор.

ФИНАЛЬНЫЙ БРОСОК

Тут у нас будет выбор: пойти либо длинным путем, по локациям, либо коротким, через глобальную карту. Мои личные симпатии на стороне второго. В любом случае мы попадем на основную базу. Не говорите, что я вас не предупреждал — врагов больше, чем обычно.

В одной из промежуточных территорий вы встретите необходимый к взлому «рычажный» замок. Перед ним есть еще один, но его можно обойти пешим ходом. Комбинацию же для обязательного вы можете видеть на скриншоте.

■ ЭТО ВАЖНО: внимательно осматриваем все тела. Именно с них нужно подбирать ключи для доступа в следующую часть базы. В комнате с лазером последовательно используем на двух пультах два ключа. Дадите по одному каждому из героев.

В конце, в космопорте, нас поджидает неожиданно овеществленная голограмма, которой мы нахамили в начале игры. Разумеется, голограмма (ее по-прежнему зовут Лорган Тришгайн) этот факт помнит и хочет научить нас хорошим манерам. Думаю, у вас тоже найдется пару уроков для Лоргана. Увы, жить бедняге недолго: 350 единиц здоровья и плохонький пулемет — не лучшие аргументы в споре.

Со смертью Тришгайна выясняется один неприятный факт: номады вновь решили использовать тактику, примененную их предками. В найденной нами колбе атцитов содержался тот самый опасный вирус, уничтоживший почти все население планеты. Мда... Хотели как лучше, а получилось... сами видите как.

Далее нам нужно в проход, откуда господин Тришгайн вышел. Затем следует еще локация до промежуточной, последнюю вы отличите по шести висящим в воздухе непонятным объектам. Тут нужно активировать очередной хитрый механизм: ищем рубильник. Перед нами четыре кнопки, меняющие цвет по нажатию. Ставим две последних на «желтое».

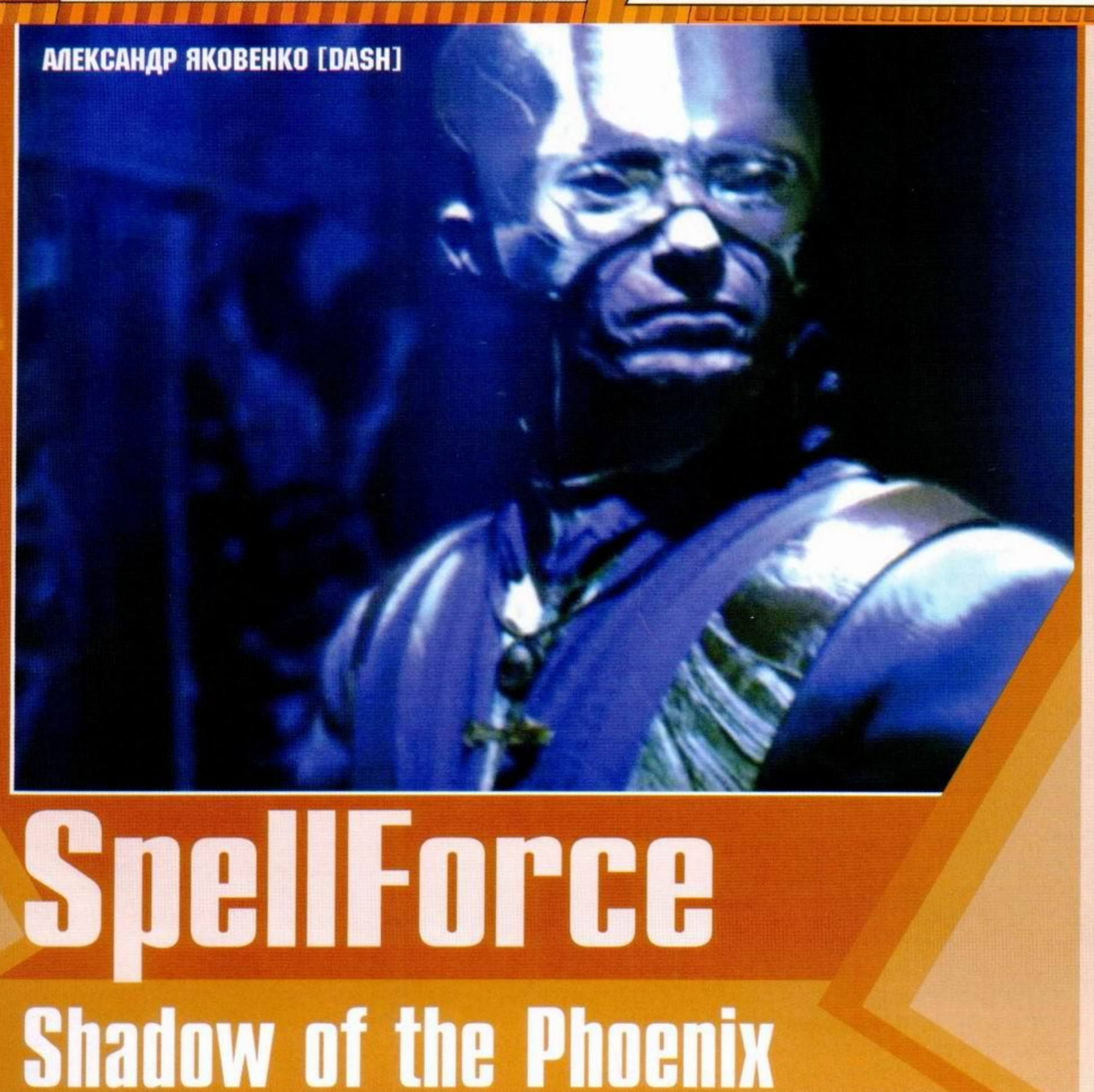
Наступает момент последнего разговора с номадами. Да — нас использовали, и да — мы этого не потерпим. С трупа одного из номадов возьмем ключ — его нужно использовать для активации двигателей в локации перед космопортом (установлено три блока, куда надо сунуть ключ). К космопорту!

Корабль готов. Отдать швартовы!

ЛКИ



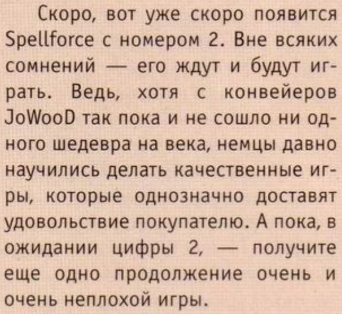
АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО [DASH]



SpellForce
Shadow of the Phoenix

◆ **Жанр:** стратегия (RTS) / ролевая игра ◆ **Создатели:** JoWooD Productions Software AG ◆ **В России:** Руссобит-М ◆ **На что похоже:** Might & Magic, Diablo, Warcraft ◆ **Системные требования:** PIII 1000MHz, 256MB, 32MB video ◆ **Сколько дисков:** 2 CD (необходима оригинальная игра) ◆ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ◆ **Сайт игры:** spellforce.jowood.com
Новизна: 7

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Скоро, вот уже скоро появится Spellforce с номером 2. Вне всяких сомнений — его ждут и будут играть. Ведь, хотя с конвейеров JoWooD так пока и не сошло ни одного шедевра на века, немцы давно научились делать качественные игры, которые однозначно доставят удовольствие покупателю. А пока, в ожидании цифры 2, — получите еще одно продолжение очень и очень неплохой игры.

Надо отметить, что радикальных нововведений на сей раз не получилось. Кучка новых заклинаний, пачка новых рун (с нехилыми героями-помощниками), стайка свежих монстров. То есть — стандартные приложения. Не обошлось и без пары новых зданий (каждой расе, разумеется), в каждом из которых производится новый вид войск. А чтобы никто не обиделся, войска отличаются только названиями и внешним видом. Предназначение же их абсолютно одинаково. Первым по списку идет «мясо». Это такие маленькие монстрики (ну, кому как — у эльфов это, к примеру, феи), выпускаемые сразу десятком. Производятся быстро и существуют в количестве, не большем, чем десяток (зато общих мест не требуют). Характерная особенность — производятся за еду. А многие помнят, что еда требуется только на увеличение лимита популяции ваших войск. Потом же она ни к чему. То есть такие штуки очень удобно располагать поближе к линии фронта и помогать изнемогающим в бою войскам прямо не выходя из боя.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: при заказе на постройку монстрики будут доведены до цифры 10, после чего производство прекратится. Если же у вас идут непрерывные потери их, то и производство будет непрерывным.

Второй воин, пожалованный каждой расе, — разрушитель зданий. Это дальнобойный маг или артиллерист, который по собственной инициативе будет крушить вражеские строения. Проблема всего одна — ему надо прочно зафиксироваться на некоторой точке. Тогда он через некоторое время начнет стрелять по вражеским зданиям (и очень больно), не переставая при этом бить попавшихся под руку прочих врагов.

Единственное действительно радикальное изменение — кампанию можно пройти двумя (хотя и мало различающимися) способами. То есть взять героев из основной игры или из первого продолжения. Но вряд ли многие хранят свои сохраненки с прошлых игр, поэтому наш путь — это путь Феникса!

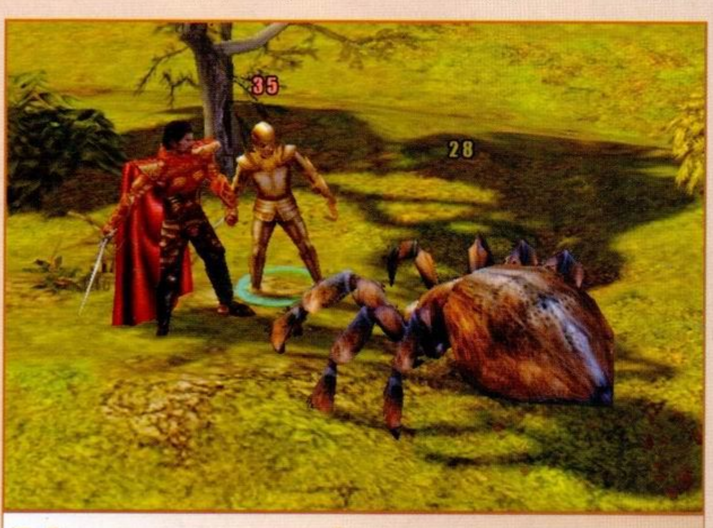
ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Хорошо, если у вас сохранились записи из оригинальной игры и первого продолжения Spellforce: вы сможете продолжить путь любимым героем. К сожалению, жесткие диски иногда ломаются, форматируются или просто переполняются. Разработчики игры предусмотрели подобную возможность — на наш выбор представлены несколько предопределенных героев. Всех персонажей роднит бестолковость прокачки: в ходе разумной игры такие узколобые личности никогда не возникли бы. Получается, что выбор не так уж и велик: все зависит от манеры воевать. Поэтому куда лучше создать героя самостоятельно.

В Spellforce три резко отличающихся типа сражений: в одиночку (добровольные спутники не считаются), вместе с рунными воинами, во главе войска. Все три типа требуют различных способностей, и сбалансированного героя найти достаточно сложно. Достичь успеха необходимо во всех трех вариантах, поэтому выбор героя так сложен.

Самый простой вариант — **тяжелый воин**. Особых раздумий не нужно, специальных способностей — минимум, тактика — подойти и ударить по голове. Не знаю, правда, при каких условиях могла возникнуть необходимость одновременного развития умений тяжелых клинков и тяжелых палиц. Лучше уж из лука научился бы стрелять или лечить хоть немного! Впрочем, если для вас главное — окружающие красоты, а тактика поведения одного солдата — слишком мелкий масштаб, тяжелый воин вам подойдет. Он прекрасно себя чувствует и один, и в компании друзей-подчиненных, а при массовых сражениях просто не путается под ногами: достаточно направить его в гущу боя, и он наверняка найдет себе цель.

Легкий воин — по сути, младший брат воина тяжелого. Броня тоньше, скорость выше, тактика та же. Требования к вниманию у данного персонажа повыше: стоит немного отвлечься, и наш герой сразу же превратится в труп. Но главная причина выбора — широкий выбор хорошего оружия, особенно со всякими «довесками». Одним чистым уроном сыт не будешь, поэтому любой кинжал, высасывающий ману или жизнь (а уж если он наделен



Поначалу и паук — страшный враг.

сразу несколькими свойствами!), очень и очень помогает. А если взять такие кинжалы в обе руки!

Лучник — персонаж интересный. Одного лука недостаточно, поэтому пришлось осваивать смежную профессию — колющее оружие. Конечно, жаль очков, потраченных на одновременное развитие луков и арбалетов, но в данном случае положение гораздо лучше остальных вариантов. Через пару уровней подберете себе приличный кинжал, и дело пойдет прекрасно: если кто-то и успеет добежать до нас, получит кинжалом в глаз. Дополнительный плюс: лучник обычно полезен в задних рядах, и не нужно поминутно беспокоиться о его безопасности. Зато при использовании меткости некоторые выстрелы грозят стать смертельными, убивая с одного попадания неловких монстров.

Темный маг — прекрасный персонаж, направленный исключительно на уничтожение врагов. Заклинание «смерть» — настоящее проклятие для врагов! Выбор заклинаний против толп врагов поменьше, но эффективность ненамного ниже мага стихий, в любом случае темный маг — один из самых сильных персонажей.

Светлый маг — противоположность магу темному, как бы банально это ни звучало. Масса возможностей по излечению, благословлению, освящению — и почти никаких возможностей по уничтожению врага. В составе группы светлый маг эффективен, но что он будет делать один на один со врагом? Его еще мог бы спасти контроль над животными, но затраты маны слишком велики. Светлый маг — лучший друг главного героя (например, жрец Лакиос со своей аурой исцеления стоит двух тяжеловооруженных воинов), но возглавить войну ему не суждено: слишком уж воинственный мир.

Менталист, специалист по магии разума — особое призвание. Его заклинания как будто предназначены против других магов: чего стоит только зависимость урона от разума противника! В сетевых играх менталист — источник массы необычных тактик, но в кампании не слишком полезен. Начальные способности в белой магии еще как-то спасают положение, но все равно положения это кардинально не меняет.

Маг стихий — мощный колдун, хорошо сбалансирован и для одиночных действий, и для массовых военных действий. Его основной удар по одиночному врагу значительно уступает темному магу, но разнообразие заклинаний позволяет применять фантазию. Чего стоит только тактика, когда мы навязываем врагу бой с нашими крестьянами и негуманно накрываем поле боя огненным дождем вперемешку с бураном! Основной претендент на войну вместе с темным магом.

Подводя итоги: персонажа лучше всего создать самому. Лучше прочих для этого подходит легкий воин. Если наделить его магией жизни, то там есть ауры, позволяющие герою заниматься самолечением (да и о других он не забудет). А это — путь не только к выживанию, но и к победе.

ПРОХОЖДЕНИЕ

В мире, как обычно, проснулось зло, и наш герой спешит на помощь. И почему так всегда бывает?

ПОБЕРЕЖЬЕ ТЕМНЫХ ВОД

Обладатель камня Феникса вернулся в родные земли. Старому знакомому Дарию нужна помощь — придется искать его. Времени на размышления нет: сразу же узнаем о возрождении ордена Зари и идем воевать. Задания предельно просты: убей тех, убей этих... Вскоре мы доберемся до деревни, но туда пускают только вместе с предводителем ордена — Урией. К счастью, он в плену совсем недалеко к северу. Правда, охраняется он хорошо — нужно быть осторожным. Идем в деревню и вместе с резко возросшим отрядом на юго-запад, к трупу одного из лейтенантов. С перстнем на пальце жизнь резко упрощается: скелеты стабильно превращаются в свой первоначальный образ — солдат ордена: такая необычная некромантия наоборот. Не размышляя понапрасну, уничтожаем лагерь на востоке и спускаемся на юг к порталу.

ОНИКСОВЫЙ ЗАЛИВ

Погоня продолжается. Наш герой вышел из портала и обнаружил перед собой противника с непроизносимым именем — темного мага Анктахр. Убив его, наш воин нашел на юге рунный храм и активировал его. Не забудьте подобрать руну воина! После разговора с местным рыбаком стало понятно: придется укрепиться надолго. Героя ждут две постоянных армии противника и несколько баз. Первая задача — избавиться от баз на востоке и освободить путь к храму героев.

Останавливаться нельзя: как только армия зализала свои раны, войска пошли на юг. За армией противника — их база, а рядом — еще один рунный храм. Не мешкайте ни минуты: вот-вот противник получит подкрепление с главной базы на юге.

> **НА ЗАМЕТКУ:** у противника четкий приказ — ждать нападения врага. Вы можете построить прямо перед ними свою базу, и прожженные ветераны даже не шелохнутся, но стоит одной стреле полететь в их сторону — они будут биться до последнего.

Пусть какой-нибудь доброволец исследует проход на юго-запад, чтобы очередная волна врагов не застигла нас врасплох. Когда накопите достаточно сил и постройте башни, пробивайтесь к деревне. Поселение не слишком велико: только и делов, что поговорить со старостой Тэрио. Нас ждет вознаграждение: сломанные вещи — их в будущем можно будет починить, а еще староста предложит или открыть свои хранилища (там можно добыть арайи), или дать кусок меда. Мед позволит подружиться с сильным медведем Гуром на дальнем западе карты: после угощения зверь будет патрулировать путь от врага до нашей базы. Впрочем, особого смысла в этом я не вижу, так как основная проблема — укрепления противника, лучше получить доступ к месторождению.

У нашего собеседника только одна проблема: недостаток воды. Один воин пошел разведать ситуацию, но так и не вернулся. Колодец легко найти на северо-востоке от первой базы. Там же стоит сумасшедший посланник, поговорите с ним немного и убейте, когда надоест. Будьте осторожны: он достаточно силен, в одиночку с ним не справиться. Возьмите с трупа палку и поковыряйтесь ею в колодце — задание будет выполнено. Кстати, после получения задания у храма героев появится голодный дракон. Если не устранить его вовремя, можно потерять рунных воинов.

Следующий шаг — освободить гнома на юго-западе карты. В качестве благодарности гном откроет короткий путь к базе противника (в ответ на вопрос об особенностях местности) — иначе при каждом штурме придется терять по пол-армии от огненных катапульт. Есть и второй, менее эффективный вариант вознаграждения — гном убедит старосту открыть месторождение железа. Теперь просто постепенно уничтожайте казармы противника. Как только завершите процесс, откроется путь на юг, в столицу.

ЭМПАРИЯ

Позади пустыни, вражеские воины и ящерицы-собеседники — перед нами столица мира Эмпария. Типичное человеческое поселение: треть города — дворец императора, треть — рынок с десятками торговцев, треть — разнообразные трущобы. Кстати, император ведет темные делишки с нашим врагом — Безликим, так что за нами охотится королевская стража и в дворец нам лучше не соваться. Впрочем, стража в центре города относится к приезжим куда как более гибко.



Помощь титана в битве с врагами всегда ощутима.



Магия часто дает красивые эффекты.





Порождения тьмы обожают сражаться в темноте.

Так просто в город не войти — внутрь пускают лишь избранных. Придется пока побегать по воровскому кварталу перед воротами. Поговорим с главной воровкой Элией и возьмемся найти вора Флинка Мак-Винтера. По пути отмахиваемся от маленькой воровки, которая пытается всучить нам разнообразный мусор по астрономическим ценам. Единственный стоящий товар — драгоценный камень «Слеза зербитов», он пригодится при ремонте оружия. Идем к Флику и пытаемся убедить его вернуть деньги Элии. В ответ вор будет три раза натравливать на нас шайки бандитов по два-три человека, но в конце концов согласится с мирной точкой зрения. Кстати, придется добавить 10 золотых монет из собственного кошелька. Элия даст нам отмычки и снабдит ценным советом отвлекать стражников.

Ход на рынок проще всего открыть из центра города. Поговорите с Джиллой, женой стражника Эндо, и бегите с ее письмом к воротам на севере. Стражник скажет, что он боится возвращаться домой: потерял свадебный браслет. Спустимся в яму к зверям и достанем украшение — путь свободен. На рынке (кроме торговцев, конечно) можно поговорить с Ниамой. Кто-нибудь знает, каков женский род слова «кузнец» — неужели «кузнечиха»? Переводчики сошлись на термине «мастерица». Впрочем, неважно: Ниама способна починить сломанное оружие из деревни в Ониксовом заливе. Для этого нужно собрать «Слезы зербитов» — чем больше, тем лучше будет оружие (максимум 3). Еще на рынке можно решить спор двух торговцев: достаточно свалить все на какого-то бандита Борго из центрального района и либо заплатить ему денег, либо убить.

Поговорите с гладиатором Узаканом: после бутылки коньяка он согласится потренировать нас. Вход в цирк на востоке, без лишних хитростей убьем двух стражников и пойдем на арену. После тренировки можно открыть и второй путь на арену (дополнительный опыт не мешает): поговорим со стражником Яродом на севере и запишемся на бои. Главный недостаток подхода — противники-китары слишком сильны для начинающего героя. На севере области расположен банк: грабить его пока рано — сбежится вся стража. Проще собрать 4 банковские печати и проникнуть туда по-тихому. Тем более что охрану все равно не перебить.

Коньяк и вино можно купить у торговца в центральной части города. У других жителей центрального квартала — командира Иштара и парикмахера Шазама — можно получить еще пару заданий. У Туоми примем задание по поиску каких-то ценностей. Иштар попросит купить побольше местного наркотика — песка забвения, чтобы избавить его от улиц и найти злодея Борго. Я не увидел никакого эффекта от передачи наркотика, кроме потери собственных денег, а вот злодея стоит поискать на юге от города. Тут есть два варианта действий: убить вора и получить немного опыта от Иштара или отпустить в обмен на секрет банка. Второй путь менее честен, зато куда перспективнее.

На северо-западе от центра церковный квартал. Попасть туда просто: достаточно попросить Флинка отвлечь охранника. Внутри найдем священника Лирио Форелла, убедимся, что у него проблемы, пойдем к герою в центре квартала, затем вернемся в квартал воров. Купим у аптекарей наркотик, вместе с вином отдадим герою и полученную смесь отнесем священнику. Кроме опыта, получим возможность пройти на рынок и через церковные ворота.

Вы не забыли, что наше главное задание — поговорить с дриадой и найти Дария? Во дворец ведут двое ворот с рынка. Стражники на левых воротах хотят пить: им можно подсунуть бутылку с вином. Интереснее подслушать разговор двух стражников на правых воротах: они хвастаются победами на любовном фронте. Разыщем в центральном городе рогоносца Борона и настучим ему на стражников.

Портал к дриаде расположен на западе. Обойдем стороной стражника 45 уровня и найдем нужный сад. Не стоит разговаривать со стражниками на входе: просто проберемся через вход на юге, заберем ключ из сундука и направимся к порталу.

Роща дриады отравлена: подлый император шантажирует девушку. Принцип решения проблем несложен: убивайте всех, кроме дриады. Сначала поговорим с дриадой, после постепенно двигаемся через рощу, пока не найдем призрака-паука. Дальше преследуем его и, наконец, убиваем. Противоядие из трупа паука вылечит колодец, дальше серьезно поговорим с дриадой (за время моего разговора ночь сменилась солнечным днем) и получим задание по возрождению четырех земель: в Ониксовом заливе, в Красной пустыне, в Катае и Сумеречных горах. Причем сразу же вам не удастся вызвать ее на повторный разговор, только после того, как вы наткнетесь на одно из мест, оскверненных демонами. В этих местах будут срубленные деревья, а демоны будут возрождаться, сколько их ни уничтожай. Тогда надо будет вернуться и поговорить повторно. Дриада поручит посадить в проклятых местах священные семена (и мы тут же получим 4 штуки).

Также она может выдать еще одно задание по освобождению ифрита, запертого в зоопарке в Эмпарии. Опять-таки, придется еще раз поговорить с дриадой, и она скажет, что насчет ифрита надо пообщаться с владельцем зоопарка. Тот согласится отпустить ифрита, но в обмен на некую машину, которой у вас еще пока нет.

Вернемся к Элии и направимся в землю катаев. Не забудьте по дороге поговорить с Шазамом! Однако мы можем сказать Элии, что у нас незаконченные дела, и поговорить с Урисом. За это мы будем вознаграждены дополнительным заданием перебазировать отряд. Перемещаемся через портальный камень в лагерь рыцарей Рассвета и отдаем приказ о перемещении начальнику отряда. Народ безумно радуется, но это еще не все. Если еще немножко пообщаться с командиром, то он расскажет о призраке, который нудно воет рядом с лагерем. Вот и еще одно задание — открывается проход к алтарю героев, рядом с которым и расположился призрак. Как оказалось, призрак карлика Гуррима переживает за своего братца, которого обманули драконы и заперли в руну. Как становится ясно — надо перебить драконов. К счастью, карлик подскажет, чем лучше бить конкретных драконов (кого клинком, кого луком и т.д.). С первыми двумя все будет просто. Следующий воспитывает огненных элементалей, и, убивая элементалей, вы снимаете жизнь и с дракона. Поэтому на дракона не обращаем внимания, уничтожая только элементалей. Последний, дракон с ледяными элементалями, весьма силен, и не стоит соваться к нему раньше 40-го уровня. Хотя тактика схожа с предыдущим пациентом. После останется только помочь карлику в последней битве, перебив его противников быстрее, чем они убьют его. Благодарности его не будет границ.

КРАСНАЯ ПУСТЫНЯ

Сюда мы добрались, чтобы спасти пророчицу. Разумеется, только она знает, как пробраться в Теневые земли. Пока же нужно пробраться через каньон, в конце которого — дверь. Дверь может открыть только торговец Баррио, а он идти стесняется. И всего-то дел — раньше местные племена дрались между собой и им было не до всяких там торговцев. Сейчас же они помирились. Желание же подраться осталось, поэтому они всегда готовы побить кого-то третьего. Поэтому торговец нам предложит выход из ситуации — собрать вместе главарей банд, в смысле вождей племен, и спустить на них небольшую лавину. Племена сразу займутся друг другом и полностью утратят интерес ко всяким путешественникам. Помощник купца организует встречу, а мы должны встать несколько севернее рычага, иначе отдельные несознательные личности отряда уподобятся местным тузем-



Синие молнии означают что работает воровство маны. Значит, от нехватки маны не помрем.

цам и рванутся бить их вручную. А вот когда придет второй вождь — дергайте.

Пока туземцы выясняют отношения, прибирайте к рукам деревню орков и отстраивайте там город. После чего уничтожайте выживших победителей. Очень важно прикрыть башнями добычу железа, иначе дикари смогут легко к ней подобраться. А орки без железа — не бойцы.

Возвращайтесь к Баррио, и он откроет проход, но предупредит, что на той его стороне бродят многочисленные и очень недовольные зомби. Но зато против них хорошо действует огонь, на котором (вот счастливая случайность!) специализируются орки. Не забудьте только построить побольше войск перед тем, как обращаться к торговцу. По пути по каньону часть армии оставьте около подъема наверх (оттуда спускаются зомби), а еще частью пробегайте вперед и уничтожайте всех зомби на пути каравана. К повороту же можно будет вернуться и потом. А теперь мы оказываемся перед выбором — идти в проход Ворона или к городу Душ...

На рынке Эмпарии можно было найти торговца, который хотел бы получить материалы, чтобы сшить какие-то фантастические ткани. Только вещи немного экзотичны: шкурки лягушки (можно найти у дриады), фиолетовая пыль и теневой шелк. Вторую вещь можно найти у туземцев, а шелк — у зомби. И то, и другое попадается у наблюдателей по сторонам. В благодарность торговец выдаст симпатичный комплект одежды.

Заодно уж можно попробовать вступить в гильдию убийц (раньше вам вряд ли дадут сделать это из-за низкого уровня). Там дадут задание прикончить неудачливого убийцу Сета, стоящего в центре рынка. Этот гений будет жаловаться на здоровье, и у вас появится выбор — убить его или выполнить за него его задание. А задание его — устранить генерала Ирмира (который нам здоровья совсем не желает). В этом случае он выдаст нам ключ от казарм солдат, которые находятся около арены. Там почти пустынно и можно никого, кроме Ирмира, не трогать; однако при таком варианте путь в гильдию нам заказан. Наградой нам будет сапфировая роза, которой может владеть только мастер гильдии. Впрочем, уничтожив Сета, вы получите еще меньше. Мастер гильдии скажет вам, что вы слишком заметны для убийцы, и выдаст дрянной кинжальчик в виде вознаграждения.

ГОРОД ДУШ

Первый приход в Город Душ будет, скорее всего, очень и очень недолгим — противники здесь крайне мощные и вам будут не по зубам. Хотя кое-что можно сделать уже в первый раз. Для начала нужно перебить всех скелетов. Пока не обращаем внимания на три темные башни — они убивают нашего героя моментально. Зато стоит заняться медузами. Их 4, и они нагло лечатся. Но есть выход из этой ситуации — постамент, на котором сидит горгулья. Она смотрит на 4 постамента (естественно, одновременно только на один из них). Медуза, связанная с этим постаментом, не регенерирует. Если ухитриться убить одну из медуз, то можно пойти и сломать (мечом, который выпадет из нее) алтарь другой медузы. Вычисляем несчастную — убиваем ее. И так продолжаем до полного истребления медуз.

К этому времени перед вами останутся только запертые двери и три башни. Но теперь у вас должны быть собраны все куски, необходимые для создания голема. Обязательно делайте именно ониксового голема — он неуязвим к магии башен. Голем легко снесет их все, и вы сможете пройти. А дальше на пути будет девушка, которую мучает некий пожиратель снов. Она предложит ее убить, чтобы лишить того силы, но вы же вполне сможете справиться с ним! Еще одна местная загадка — гномлинги. Сколько их ни убивай, все равно воскресают. А суть в том, что убивать надо того гномлинга, что с булавой. После этого придется убить еще несколько скелетов, зато гномлинги отныне уязвимы.

А остаются тут запертая дверь, портал с демонами и мумии 41-го уровня. Рановато пока еще с ними возиться. Не забудьте только подобрать механического зверька неподалеку от портала с демонами.

ПРОХОД ВОРОНА

Уже в самом начале мы натыкаемся на крепость, полностью перекрывающую путь. Элия сразу же покинет нас, пообещав вернуться позже. И вообще, зайти к врагам в тыл. Поэтому сначала идем на восток, где найдем пьяного великана. Его похмелье настолько велико, что он может только наблюдать за гоблинами, орудующими у него на складе. Поможем! Заодно можно распотрошить один сундучок — все равно все на гоблинов спишут. В награду нам будет предложено 750 еды, или закрыть 3 пещеры из 5, или великан присоединится к нам. Наиболее выгодно перекрыть ближайшие 3 пещеры. Тогда оставшиеся 2 будут прикрываться фактически одним отрядом. После создаем армию и защищаемся ею от всевозможных «пришельцев». Когда армия будет готова — строим осадные башни. Техника пользования ими необычна — подводим эти башни поближе к вражеским черным башням и оставляем. Они будут стрелять самостоятельно. Если же конкретно указывать им цель — они полезут воевать врукопашную. После уничтожения башен откроются двери первой крепости и из этих дверей повалит толпа нежити. Уничтожайте ее и сразу же разрушайте производящие здания. В самой же крепости в одном из сундуков будет ключ, открывающий темницу с гномом Джарлом. Он поможет нам проделать пролом в стенах второй крепости, откуда тут же хлынет толпа нежити. Повторяем процедуру зачистки.



В битве на арене титаны — ощутимая помощь.

Во второй крепости мы обнаружим почти полностью отстроенную базу темных эльфов. И тут же будет предложено отбить контратаку противника. Быстренько подтягивайте троллей и достраивайте базу, после чего останется отразить нападение противника.

Рядом с третьей крепостью есть портал, около которого лежит умирающий темный эльф. Он попросит отнести святой символ Крейгу, чтобы тот возглавил темных эльфов, иначе они перебьют друг друга. Тут же из портала вылезут несколько темных эльфов и убьют посланника. Мы же пойдем через портал и попадем во «внутреннюю крепость» третьей крепости (!), где нам предложат сыграть в игру Pacman. То есть нам надо включить 6 рычагов в лабиринте, в то время как за нами будут гоняться всяческие злобные твари. Минимально достаточно 4 рычагов (в силу конструкции дверей), при 5 засчитают открытие дверей, а при 6 — всю загадку. Возвращаемся обратно в портал и идем захватывать крепость. Народа там немного, зато можно пополнить свои войска троллями и темными эльфами.

Ворота четвертой крепости уже открыты, но вход контролируется черными башнями. Так что подтаскиваем осадную технику и принимаемся уничтожать башни. Скелетов немного, да и обитают они все около башен. А вот внутри есть пара ящерок 50-го уровня, которых надо осторожно уничтожать по очереди. Сразу после их уничтожения пойдут две толпы противника через тот проход, в который вы вошли, и через тот, в который предстоит выйти. Но проходы узкие, и если заблокировать их своими воинами, то противник будет нападать не всей толпой, а только теми, кому удастся войти в непосредственное столкновение. Так что строим побольше башен (как эльфами, так и троллями), много метателей и так и отражаем атаки. А тут и Элия подойдет.

Можно сразу отправляться дальше, а можно пройти чуть дальше на запад. Там будет стоять какой-то странный воин с охраной, который после своей смерти одарит нас руной с воином. Можно сразу отправиться к Сверкающим камням. Хотя можно нам и в Катай.

СВЕРКАЮЩИЕ КАМНИ

Около входа мы встретим орка, который поведает нам о том, что страшный великан Утрур проклял эти земли аж трижды. И не будет теперь здесь счастья, пока не будут сняты эти проклятья. К примеру, первое из них — великану в жены были отданы 5 человеческих девушек, которые с удовольствием принимали подарки, что не мешало им презирать великана со всей возможной силой. Возмущенный супруг заколдовал своих жен, превратив их в жаб, после чего приставил к ним охрану. Расколдовать их крайне просто — надо перебить трех (для последней девушки — четырех) охранников, тогда проклятие будет снято. Это несложно, достаточно только следовать по маршруту, по пути уничтожая всех встречных скелетов и иногда забивая насмерть охранников принцесс. Впрочем, мерзкий смех, издаваемый принцессами при освобождении, заставляет думать о том, что великан был не так уж и неправ...

Следующее задание, которое свалится на нашу голову, — освободить страну от лагерей оборотней. Всего их семь штук, и монумент героев расположен как раз у самого последнего (который по счету игры будет почему-то шестым). Уже около первого можно найти базу для создания эльфов, но возиться с ними не стоит — если у вас будут эльфы, то оборотней станет только больше, да и времени куда больше потратите. Вполне можно справиться с врагами и в одиночку. А около последней базы оборотней будет и монумент героев. Очень вовремя, потому что после уничтожения всех оборотней появится брат великана Сурт и будет





Всяк сироту норовит обидеть!



Местные обезьяны выглядят какими-то уродами.

разбираться, кто же тут учиняет безобразия. Правда, придет он в одиночку, что позволит вам легко разобраться с ним и без помощников. Зато потом они будут необходимы, так как после разговора с гоблином-проводником нам предстоит избавить страну от третьего проклятья. Кто бы мог подумать, что это задания основной линии?

Третье же проклятие в том, что великан населил страну гоблинами-ворами. И эти парни непрерывно что-то воруют. Вы не смотрите на то, что они такие маленькие, — они и воевать очень даже горазды. Поэтому без помощи рунных героев никак не обойтись. Но не стоит и бестолково гоняться за каждым гоблином. Эта местность населена монстрами, на базах которых гоблины продолжают нагло размножаться. Поэтому сначала истребите все лагеря монстров, а уж гоблины никуда от вас не денутся. Около одного из лагерей монстров будет сундук с кристаллом арайи. Обязательно найдите его — позже пригодится. После истребления всех гоблинов наш добрый помощник-орк вдруг обернется драконом. Но истреблять нас не станет, а вместо этого объявит, что герой получил право на призовую игру в местном колизее, куда уже открыт портал. Сюрприз!

Но с этой карты уходить еще рано — здесь еще не все сделано. Неподалеку от портала в колизей находится скромный храм с нежитью. Если пробиться через робкие заслоны, то вы обнаружите разгромленную мозаику. Один из ее кусочков уже у вас — снят с одного из павших скелетов. После установки куска мозаики на место в основном зале резко оживут скелеты, причем в большем количестве, чем было раньше. Всего предстоит вставить 4 куска мозаики, причем после каждого следующего скелетов будет все больше, а сами они станут все мощнее. После последнего куска я бы рекомендовал быстро убежать от мозаики и далее выманивать скелетов по одному или небольшими группами. Тех же, кто у самой мозаики, — строго по одному. Иначе с мумиями 41-го уровня и не справиться. Зато главный «босс» после своей смерти оставит довольно много приятных вещей.

Наконец, остались еще монстры лавы на вершине горы. Уровень их невысок, поэтому сложностей с ними не будет. Надо только обязательно найти тайничок с банковской печатью на вершине горы. Она нам еще может пригодиться.

КОЛИЗЕЙ

Зачем идти в колизей, если это побочное задание и никак не касается основной сюжетной линии? Во-первых, за уровнями опыта. За то краткое время, что герой проведет в колизее, он обретет 3 уровня опыта. Во-вторых, за рунами. Если вы победите во всех схватках, то получите 4 руны, и некоторые из них будут очень кстати. В-третьих, за новыми вещами. Даже если то, что вы получите в награду за схватки, вас не удовлетворит, то на местном рынке полно торговцев, которые с радостью продадут все, что вы только пожелаете. Были бы деньги.

Итак, сразу же после того, как вы сюда попали, вас встретит Зербо. Он и объяснит, что для победы надо выиграть в 10 схватках подряд. Сбежавший будет объявлен трусом и проиграет. Соглашайтесь на схватку, после чего обегайте арену и подходите к продавцу наемников. Он так скромненько поставляет титанов на битвы. Заплатите деньги — и эти могучие воины сопроводят вас в бой, увеличив тем самым шансы победить. Без них же реальные шансы выиграть есть в 3, максимум в 4 схватках. Любители экономить могут сразу взять циклопа за 5000 золотых и обойтись им одним. Осторожным лучше добавить к нему кого-то еще. Хотя точно известно, что только циклоп сможет выдержать все 10 схваток в одиночку.

Выигрывать на арене не очень сложно. Главный принцип здесь — разделить противников. Они и сами по себе не слишком любят ходить толпой. А уже если дополнительно развести их в стороны, то поодиночке справиться с ними будет намного проще. Поэтому обычно после начала раунда нужно сразу же выбегать из стартового туннеля и отбегать в сторону. Иначе очень часто несколько врагов (пар врагов) сходятся к нему, и тогда придется иметь дело с целой толпой. Еще один совет — выходите на арену только после того, как увидите, что противник уже на ней. Иначе это может закончиться ошибкой, после которой вы не сможете начать битву.

В первом раунде вам будут противостоять 5 гладиаторов 35-го уровня. 2 раунд — 8 монстров 38-го уровня, которые любят ходить парами. В третьем раунде вы встретитесь с 4 дракончиками 45-го уровня, которые будут стоять поодиночке. Людоеды и тролли 4 раунда будут 42-го уровня, стоят поодиночке, но очень неплохо видят друг друга, поэтому выманивать их надо осторожнее. 5 раунд — 6 непонятных духов, похожих на черепа. Даже их 45-й уровень не помогает понять, чего же эти духи хотели. 6 раунд — 4 пары темных эльфов 44-го уровня. Один эльф в паре священник, второй — воин. И священник обычно устраивает всевозможные гадости, за что его нужно убивать первым. Седьмой раунд будет встречей с 4 големами 48-го уровня. Это довольно просто, надо только не столкнуться сразу с двумя начальными големами. В 8 раунде вам будут противостоять 4 пары скелетов 46-го уровня. Это несколько сложнее големов, и драться более чем с одной парой скелетов не рекомендую. 9 раунд — встреча с 3 лезвиями 25-го уровня и 3 лезвиями 48-го уровня. Они хоть и стоят поодиночке, но очень сильны (особенно 48-го уровня). Хотя бы тем, что очень сильно бьют. Хотя не может не радовать, что защита у них не так уж и сильна. В 10 раунде вы встретитесь с 4 демонами 50-го уровня. Эти хоть поодиночке стоят. Полная противоположность лезвий — бьют слабее, зато и их не пробьешь. После этого раунда вы получите последние заслуженные призы — вы абсолютный чемпион колизея.

Надо отметить, что битвы и торговля — не единственные здешние развлечения. Здесь есть еще забеги гоблинов. Достаточно поставить 500 монет на одного из 4 гоблинов — и вы получите шанс заработать 5000 золота. Только ваш гоблин почему-то постоянно приходит вторым...

КАТАЙ

Ну, вот мы и в Катае. А тут, между прочим, засилье скелетов, поэтому первым заданием будет уничтожить три лагеря этой нечисти. Лагеря разбросаны по пустыне (да и просто скелетов, бездомных, хватает). Однако наградой за все это будет возможность построить город людей, дабы большой армией пойти на борьбу с нежитью.

Через верхние и средние ворота ломиться бесполезно — ваши осадные маги не умеют стрелять по возвышенностям. А вот около нижних ворот вы встретите катайцев, сражающихся со скелетами. Их сил не хватит на то, чтобы уничтожить места возрождения нежити, а вот ваших — очень даже хватит. Зато далее следует долгое и нудное освобождение города от костистых захватчиков.

Однако местные не слишком доверяют вам и предлагают убраться с их земель. Вот и награда за освобождение! Но в итоге вам предложат испытание. Только надо найти ритуальные предметы, гоны, чтобы пройти это испытание. Надо думать, что вы видели эти предметы на алтарях в городе, просто раньше никто не позволял брать их. Берите два, чтобы выйти на испытание с помощником. На испытании первым уничтожайте помощника соперника, тогда дальше все закончится легко и просто.

Однако испытание — это еще не все. Внезапно приходит император с войсками и тоже предлагает нам убраться куда-нибудь подальше. При попытке сопротивления убивают Урию и раскатывают по бревнышкам нашу людскую базу. А что можно сделать против большой армии с титаном?

Вроде бы все совсем плохо, но тут пророчица Ура откроет нам про-



Так вот ты какой — теневой рунный воин!

ход на священную территорию. А на этой самой территории расположен неплохо отстроенный город гномов. Обосновывайтесь там и выставляйте гномью армию в заслоны. Наиболее мощный заслон надо ставить около центральных ворот — именно через них пойдут основные армии противника. А перед нами теперь задание — уничтожить трех вражеских полководцев. Начинайте с тех двух армий, в составе которых отсутствует титан. А уж тогда расправляйтесь с последней. Ну, и в заключение — император. Ему тут, оказывается, пообещали невероятную силу. А он, дурачок, и поверил. И теперь, как настоящий шизофреник, грозится стереть нас в порошок одним движением брови. Только вот что-то с бровями не получилось, и прирезала его Элия, как вполне обыкновенного человека. Так дочка и убила отца. Как, а вы пропустили то место, где она призналась, что дочь императора? Вот такие семейные разборки...

СКЛЕП ЧАСОВОГО МЕХАНИЗМА

Дабы продолжить свой путь к Безликому, надо разобраться в головоломках этого места.

Первую головоломку нам даже покажут, как решить. Надо только запомнить и привести рычаги в действие похожим образом. Будут еще 3 схожих головоломки, которые решаются весьма просто.

Следующая головоломка — 9 ящиков, около которых бродят стражи. Если попасться им на глаза — моментально убивают. Но достаточно быть у них за спиной или бежать по дорожке через ящик от них, и они вас не заметят. Недостаточно открыть ящик, нужно еще и залезть в него и взять содержимое, то есть с ящиком мы расправляемся в 2 приема. Если считать левый верхний ящик за 1, а далее, считая их слева направо и сверху вниз, за 9 принять правый нижний ящик, то последовательность открытия ящиков будет такой: 5, 1, 8, 2, 4, 3, 6, 7, 9.

Для следующей головоломки надо пройти в комнату с запертыми в клетках титанами. Если дотронуться до центрального монумента, то будет показана последовательность, в которой загораются факелы. Эту последовательность надо запомнить и зажечь факелы в той же последовательности (они тут же тухнут, так надо). Если вы набрали комбинацию правильно, то три титана будут освобождены и станут вам помощью в дальнейшем.

Следующая комната — комната с пауками. Бесполезно убивать всех пауков, они все равно возрождаются. Найдите самого мощного паука (45 уровень) и уничтожьте его. Это даст вам не только ключ, но и то, что пауки больше не будут плодиться.

Следующее задание — выслушать каменные головы. Надо только таскать с собой язык, он один на все головы. И учтите, что, выслушав очередную голову, вы освобождаете еще нескольких демонов, которые атакуют вас.

Еще одна загадка — два сундука, окруженных факелами. Если дернуть за правильные рычаги, то все факелы вокруг сундука загорятся и сундук откроется. Если, опять-таки, считать левый рычаг в верхнем ряду за 1, а правый в нижнем за 8, то для левого сундука нужно дернуть за 1, 7, 5 и 2 рычаги. Для правого сундука нужны 5, 3, 8 и 2 рычаги.

Еще два сундука открываются при помощи зажигания факелов. Для одного сундука надо зажечь все факелы, для другого надо, наоборот, погасить все. Проблема в том, что, когда вы трогаете один из факелов, зажигаются (или гаснут) еще 2. Точный рецепт тут дать невозможно, но, считая верхний факел 1, а дальнейшие отсчитывая по часовой стрелке (средний факел — №7), можно рассказать о том, что чему соответствует. 1 — 4 и 5. 2 — 3 и 6. 3 — 2 и 5. 4 — 2 и 6. 5 — 4 и 7. 6 — 1 и 7. 7 — 1 и 3.

На севере будет головоломка, похожая на первую, только у нее будет 2 комплекта рычагов, за один из которых будет дергать призрак зербита, а управлять вторым придется вам. Впрочем, с ней тоже довольно легко справиться. В итоге вы получите доступ к сундуку, для открытия которого требуется потратить 1 монетку воздуха. Зато в сундуке их будет целых три.

Следующая комната будет на юго-западе этого лабиринта. В ней будет «шахматный» пол. Ваша задача — не наступать на плитки, на которых лежат скелеты или разлита кровь. Иначе тут же восстанут скелеты и пожелают с вами подраться. В конце концов вы вновь встретитесь с Ксалабаром. В беседе с ним пообещайте найти посох, тогда он даст ключ от выхода. Но сразу же говорите повторно и убейте его. Еще южнее этой комнаты будет портал на выход из этого лабиринта.

Но мы здесь еще не все закончили. Отправляйтесь в восточную часть карты и начинайте исследовать настоящий лабиринт. Тут опять-таки тяжело подсказать точную схему действий. Задача же такова — прыгая по порталам, нужно открыть проходы во все места лабиринта. Тогда вам откроется доступ к 5 обелискам, около каждого из которых надо поставить по 1 из своих рунных героев. Тогда сработает головоломка и вы получите доступ на склад, где насобираете еще монеток.

Склад состоит из попарно стоящих сундуков (есть только 1 непарный сундук между верхними парами). Поименуем их по той же технологии, что и раньше, и откроем в последовательности 8, 3, 12, 7, 4, 11, 5, 10, 1, 6, 9. Единичный, 13-й сундук, будет последним. Если вскрывать все подряд, то некоторые сундуки могут исчезнуть.

Теперь нужно сходить к порталу героев и вызвать рунного героя-лича. Тогда рядом возникнут призраки зербитов. Отдаем им эту руну и получаем взамен еще несколько монеток. Настало время идти собирать призы.

Теперь мы можем попасть в зал с сокровищами. К сожалению, там бродят 2 злобных демона 48-го уровня. Одолеть их можно, но это займет очень много времени. Гораздо быстрее убежать от них. В зале же 7 сундуков (которые мы поименуем по привычной схеме). Однако открывать их рано. Сначала нужно оттуда через порталы попасть в 2 других зала с сундуками. В каждом зале есть кнопки и сундуки. На сундуках цифры. Для черных сундуков надо нажимать на кнопки, и цифры на них будут складываться (надо получить цифру на сундуке), для красных — умножаться. Набрав нужные цифры, мы откроем седьмой сундук в общем зале (из него можно будет забрать щит для Туоми). Остальные сундуки будут открываться за монетки. 1 (3 монетки огня) — кукла хадеко, 2 (по 1 монете огня, земли, воды) — руна воина 38 уровня, 3 (3 монеты земли) — маска, 4 (по 1 монете огня, воздуха и земли) — шлем для Тоуми, 5 (по 1 монете огня, воды и земли) — ничего ценного, 6 (3 монеты воды) — броня для Туоми, 7 сундук открывается кодом.

Теперь можно сходить к Туоми в Эмпарию и отдать ей собранные вещи. Она тут же наденет их на себя и полезет в лабиринт, где встретится с зербитами. Можно присоединиться к ней и попытаться выиграть партию в странную игру. Но максимум, что в ней удается, — сыграть вничью. Тогда доспехи и призы не достанутся никому. Вы получите только дрянное колечко. Можно и просто проиграть. Тогда вообще ничего не получите.

КРЕПОСТЬ ТЕМНЫХ ВЕТРОВ

Где-то здесь таятся армии Безликого, и до победы над ним осталось очень немного. Но пока надо повергнуть эти армии, а они весьма велики. Для начала идем на запад, там есть монумент героев, так что можно увеличить свою мощь за счет нескольких помощников. Чуть дальше есть запертый проход, ключ от которого у одного из скелетов. Если открыть этот проход, то на помощь к вам придут не только Элия с товарищем, но и 20 катайских воинов. Впрочем, воинов пока стоит поберечь, для них еще найдется работа. Теперь возвращаемся обратно и идем на юг, вырезая по пути местных обезьян. Вскоре вы сможете подняться на гору, где будет последнее оскверненное дерево. Теперь можно и к дриаде.

Очистив территорию от мелких банд, можно приниматься за настоящие армии Безликого. Начинать лучше с северной армии. Те, что стоят в центре, пока еще слишком сильны для вас. Расчистив все до узкого прохода, в котором удобно организовывать оборону, стройте базу гномов (там как раз стоит их поселение). Можно пройти чуть дальше и освободить поселение эльфов. Оно хорошо тем, что противник туда никогда не приходит, и плохо тем, что строить там из-за зарослей леса невозможно. Ничего, можно строить за гномами. Зато эльфы обеспечат оборонительные сооружения. С центральной армией все несколько хуже — их не только много, но и через некоторое время начнут приходить войска Безликого с целью разгромить ваши базы. Поэтому оборону лучше отстроить заранее. После нескольких штурмов противник выдохнется и больше атаковать не будет. Самое время уничтожить их базы.

Однако напрямик прорваться не получится — в ведущем к базам проходе находится уж слишком много войск. Тогда идем в обход, вновь истребляя несчастных обезьян. Зато в конце мы выйдем на замечательную поляну, где есть поселения эльфов и гномов. Так что армию можно создать там и уже оттуда ударить в тыл вражеским базам. А там уже остается только добить тех, кто засел в проходе, и получить новое задание.

К двери около моста стоит подходить с уже готовой армией. И чем ее больше, тем лучше. Тут-то и пригодятся ваши катайцы, которые так





Враг запасся и какими-то тираннозаврами. Только настоящему герою они не помеха.

долго стояли без дела. Около прохода нас сразу же ждут неприятности — за Элией пришли. Она, видите ли, дочка императора и теперь должна стать императрицей. Она совсем не горит желанием стать императрицей, но так надо. Придется справляться без нее.

А за мостом есть пещерки, из которых к лезвиям постоянно выбегает подкрепление. Выход простой — во время атаки на каждую пещерку загоняйте внутрь ее нескольких своих солдат (3-4 хватит). Иногда они и сами туда забегут, если окажутся рядом. Это блокирует пещерку, и подкреплений больше не будет. Так заблокируйте все 4 пещеры и принимайтесь за центральный островок с ящерицами. От них можно не ждать сильного сопротивления, но там будут сразу два полезных для нас пленника. Один из них, Крейг, возвращаться править не пожелает. Зато пожелает, чтобы мы отнесли вверенный нам кинжал в посольство темных эльфов в Эмпарии. Однако ни в коем случае не отдавайте кинжал, только покажите. Второй — таинственный теневой рунный воин, чья душа захвачена в плен не менее таинственным мечом. Он знает, что все равно умрет, но согласен нам помочь.

Вновь собирайте армию (сколько возможно) и идите в последние ворота. Там вас встретит весьма сильная армия лезвий, но вы должны справиться. И это откроет вам путь дальше, к Костяному храму.

ГОРОД ДУШ

Да, тут пора заканчивать. Но перед этим следует посетить дриаду и рассказать, что вы нашли все 4 оскверненных места. Она тут же вспомнит, что было еще и пятое — как раз в Городе Душ. И выдаст нам ключик от двери, еще одно семечко и чашу. В городе открываем доселе неприступную дверь и, уничтожив охрану, наполняем чашу. Добегаем до следующей двери и поливаем из чаши растение, мешающее пройти. Вот и все, еще одно место восстановлено в правах, осквернения больше нет.

Можно еще из любопытства сразиться с демонами. Но они только увеличивают свою толпу в размерах, подобно недоброй памяти мифической гидре. С местными мумиями чуть лучше — они хоть не восстанавливаются. Теперь можно заканчивать дела в Эмпарии.

ЭМПАРИЯ

Для начала навестим Элию. Ничего особо полезного, но пообщаемся на прощание, да и задание закроем.

Следующим по списку будет владелец цирка. Обменяем ифрита на механического зверя, после чего ифрит вполне самостоятельно отправится к дриаде. Следуем за ним и узнаем от дриады, что ифрит не прочь к нам присоединиться. Только вот покормить его надо. Если скормить ему подряд три кристалла арайи, то ифрит станет добрым. Если три сердца врага — наоборот, злым. Только надо иметь при себе несколько ступок, а то ифрит сам разжевать пищу не может. Ничего за злого сказать не могу, но добрый занимается нашим лечением, пока есть мана. К сожалению, тут в игре ошибка и магическую энергию ифрит не восстанавливает. Она появляется у него только тогда, когда вы переходите с карты на карту. И еще одно полезное свойство — ифрит по своей инициативе не суется в бой, подобно большинству ваших бестолковых попутчиков типа Урии.

Следующий по списку — Узакан. Уж к этому времени 48-й уровень у вас должен быть. Так что гладиаторские тренировки закончите. Естественно, его полным и безоговорочным поражением.

Теперь стоит зайти в посольство темных эльфов. Ух, какие у них тут интриги! Не хотим отдать кинжал — сразу убить желают. Не на того напали! А за Крейгом даже и идти не надо, он тихонечко на все посмотрел и теперь согласен вернуться на родину и стать правителем.

Наконец, в бедных кварталах обитает Борго, местный наркоторговец и скупщик краденного. Достаточно убить 2 охраняющих его бандитов, и он тут же предложит вам секрет ограбления местного банка. Оказывается, надо собрать 4 банковских печати — и вы сможете вскрыть банк. А ведь можно просто прибить гаденыша и закончить задание этим...

УЩЕЛЬЕ

Начало воодушевляющее — надо выключить 6 порталов, из которых валит всякая нечисть. Закрыть же порталы мешают некие духи кузнецов, которые норовят включить их обратно. А делать надо вот что. Около места старта есть монумент героев, так что помощники у вас будут. Кроме того, тут же поблизости есть поселения орков и троллей. И строить какой-нибудь лагерь надо обязательно — порталы прикрыты темными башнями, которые лучше всего уничтожаются штатными уничтожителями зданий. Далее технология вполне отработанная: сносим башню, закрываем портал и ждем. Через некоторое время появится кузнец (а может, и сразу двое), желающий включить портал обратно. Тут-то мы ему и настучим по безумной голове. Только бейте именно духа кузнеца, а не тех монстров, что он вызывает. Без него монстры умрут. Так поступаем со всеми шестью порталами.

В общем-то, больше на этой карте делать и нечего. Обезьян, шатающихся по карте, вы уже наверняка вырезали. Осталось только уничтожить охрану моста (по нему мы выйдем с карты) — и дело сделано.

КОСТЯНОЙ ХРАМ

Около портала уже стоят 4 поселения — людей, эльфов, орков и темных эльфов. Тут важно сделать выбор, кто вам будет помогать — либо орки с темными эльфами, либо люди с эльфами. Мешать их не стоит, так как темные со светлыми обязательно передерутся. И будет у вас не война с Безликим, а усмирение собственной армии.

Также рядом стоят 4 сундука. Один открывается совершенно просто и непринужденно. Для того, чтобы открыть остальные, нужно заплатить по 5 монет черепа. Зато наградой будут руны бойцов 43 уровня — воина, мага и лучника. Самое время!

К северо-западу от вашего лагеря расположился отшельник, который будет тщательно запугивать вас на предмет того, что тут убьют, искалечат и так далее. Однако можно его уговорить помогать вам. В бою от него толку не будет, зато он может исцелить вашего персонажа от болезней, а травить и заражать здесь есть кому.

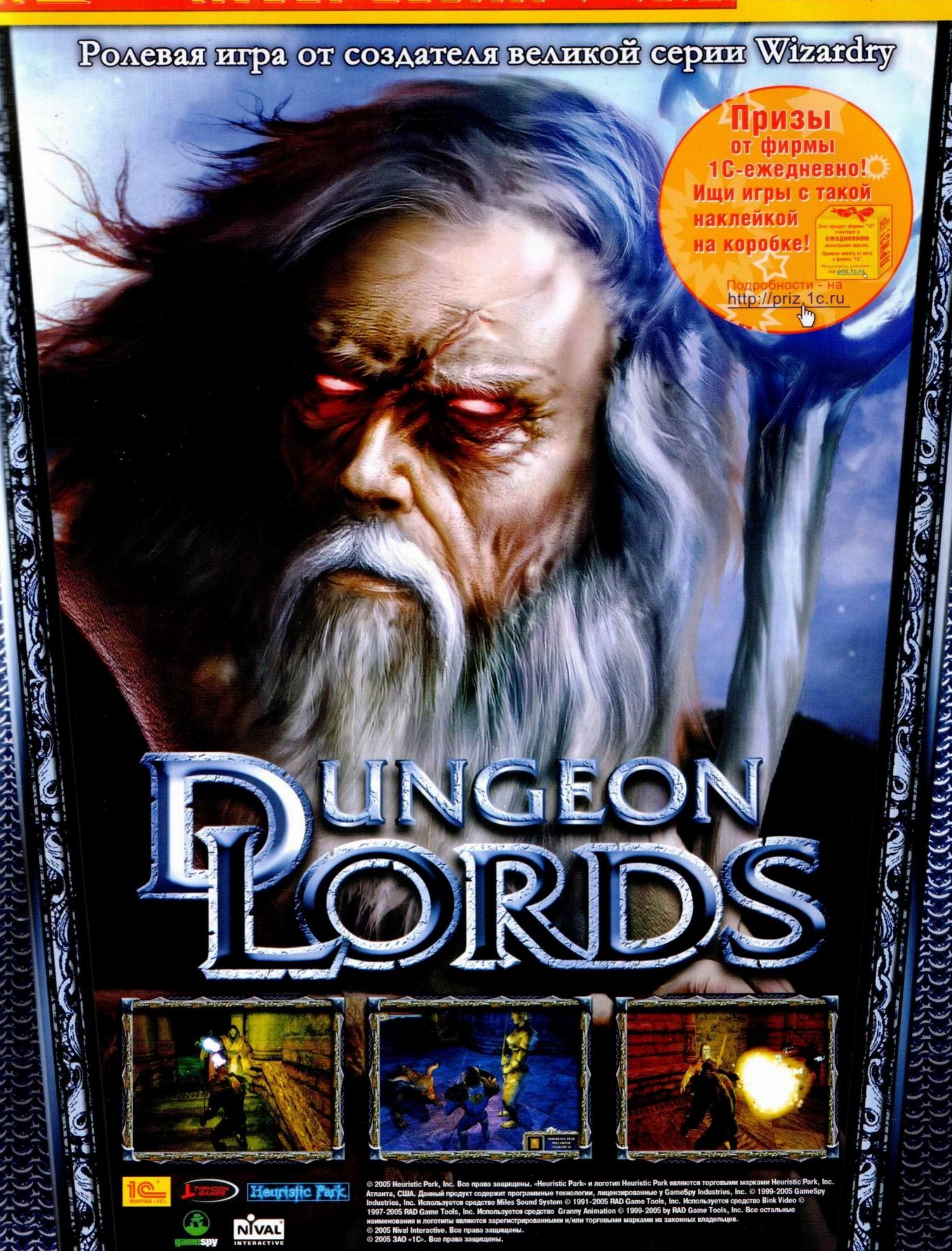
Потом придется долго идти, освобождая местность от войск противника. Так будет продолжаться до места, где можно найти еще 4 поселения (и войска не надо далеко гонять!). Около можно найти загончик с обезьянами, которых охраняют лезвия. Если вы их освободите, то маленькая обезьяна согласится открыть вам ворота крепости. Но лучше сначала не говорить с ней, а зачистить пространство перед крепостью от войск и зданий противника, построить перед воротами свой укрепленный район, а уж потом общаться с обезьяной. Иначе, когда ворота откроются, окажется, что крепость переполнена вражескими войсками, и вся эта толпа вывалит на битву с вами. А уж с оборонительными сооружениями с этой толпой как-нибудь справимся. Осталось только уничтожить тех, кто еще остался в крепости, и пройти в портал.

За порталом будет монумент героев и много лезвий. Осторожно вырезаем лезвия, чтобы они не мешали в финальной битве, после чего подходим к Кругу магов. Они как раз вызывают Белиала, которого нам и предстоит убить. Вот и все! Конечно, Безликий попытается угрожать, уверяя, что раз Круг породил рунных героев, то он их сейчас и убьет. Но тут на свет появляется яйцо феникса и некий спасенный нами рунный воин разламывает его. Вот так зло было в очередной раз повержено...

ЛКИ



Не пришьют ему новые ножки — этот монстр мертв.


Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry
Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!
Подробности - на
http://priz.1c.ru
DUNGEON LORDS
1С ФИРМА «1С»
TYPHOON GAMES
Heuristic Park
gamespy
NIVAL INTERACTIVE
© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Bink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granny Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



Константин Закаблуковский



Кто посмел назвать орков тупыми!? Подайте мне их сюда! Как в каком виде? Из этого наглого эльфа выйдет отличное жаркое, тот невоспитанный гном хорош для строганины, а вот из того людского защитника выйдет отличная отбивная в фольге. Нет, спасибо, мы их сами приготовим, прямо на поле. Новый сезон Лиги Хаоса не за горами — уже скоро сила и магия орков будут радовать вас!

Chaos League (Лига Хаоса)

Зеленорожие

❖ **Жанр** стратегия / спортивный симулятор ❖ **Создатели** Cyanide ❖ **В России** Руссобит-М, Games Factory ❖ **На что похоже** Warcraft III, FIFA 2004 ❖ **Системные требования** PIII-800MHz, 128MB, 3MB video (PIII-1000MHz, 128MB, 64MB video) ❖ **Сайт игры:** www.chaosleaguegame.com ❖ **Сколько дисков** 2 CD ❖ **Мультиплеер** интернет, локальная сеть

НАГРАДА ЖУРНАЛА

— Почему Санта-Клаусу помогают эльфы, а Деду Морозу — нет?
— А Дед Мороз за орков!
(Анекдот)

ПАРТИЯ ЗЕЛЕНЫХ

Оркам свойственна необычайная жестокость и отличное владение боевой магией, но, к сожалению, по скорости они недалеко ушли от гномов. Команда хорошо сбалансирована, разные игроки дополняют друг друга. Из особенностей — способности к быстрому восстановлению после нокаутов, быстрое восстановление дыхания и заклинание *сквозняк*, меняющее принадлежность дымовой завесы. И, как это ни парадоксально звучит, орки очень активно используют магию.



Центровой орков — мастер пускать пыль в глаза с развитием соответствующих умений. Его место во второй линии обороны, его задача — отбор и перехват мяча, постановка дымовой завесы и поддержка в драке. Получает удвоение опыта на подсечки и перехват чужих передач. Именно центрового нужно брать «лишним» девятым игроком команды на место будущего тролля. Конечно, этим мы сделаем его несчастным, но победа превыше всего — первый центровой, получивший опыт, учит умения *настрой* и *шлягер* и отправляется поддерживать свою команду со скамейки запасных, обеспечивая этим ускоренное восстановление дыхания. Точно измерить не удалось, но вроде бы кумулятивный эффект у этого умения присутствует. Оставшиеся двое центровых развиваются полевыми игроками. Из боевых способностей способен изучить *парирование*, позволяющее уклоняться от ударов, *поглощение* и *узколобый*, сокращающее время нокдаунов, *карманник*, при наличии которой противник всегда теряет мяч, и пару *не больно* и *совсем не больно*, увеличивающие переносимость побоев. А вот и пускание пыли, то есть дыма, в глаза противнику — манипуляции с дымовой завесой: *дымовуха* и *супердымовуха* увеличивают площадь дымовой завесы, а *туман* и *смог* — ее длительность. Сюда же относится заклинание *сквозняк*. Первыми лучше брать небоевые навыки, но действовать придется по ситуации. Последним берется *движение*, увеличивающее скорость выбранного члена команды, или *жестокость* и *мощь*, увеличивающие жестокость дружественного игрока. Если есть желание отправить центрового на скамейку запасных по достижении старших лиг — последним навыком изучается *настрой* и *шлягер*.



Орочьего **нападающего** в драку лучше не пускать, слаб он для этого. Куда лучше он управляется с мячом и магией, получает дополнительный опыт за пасы и перехваты. Набор возможных навыков имеет мало общего с боевым, единственные, что помогут выжить в драке, — *поглощение* и *узколобый*, описанные выше, а *всех порву!*, повышающий шанс забрать мяч у оппонента, увеличит скорость роста опыта. Их нужно брать первыми, иначе после одного из матчей нападающего сожрет вражья команда на триумфальном обеде. *Выносливость* и *вдыхай, бобер!* увеличат скорость восстановления дыхания, это будет первый шаг в воспитании мага. На очереди одно из пары атакующих заклинаний — *файербол* или *молния*. Первый бьет сильнее, но требует времени на полет огненного шара до цели, и у скоростных игроков есть шанс увернуться, вторая всегда попадает в цель, но не всегда останавливает противника. Для эстетов: файербол оставляет на поле симпатичные кратеры. В Лиге Хаоса предусмотрена защита от магии, но не от различных видов магических атак, потому оба заклинания брать не имеет смысла. Орки — медленная команда, и следующим полезным заклинанием будет пара *замедление* и *улитка*, снижающие скорость врагов. У нападающего есть возможность изучить еще несколько заклинаний для желающих делать иные гадости противнику, вот они: *яд*, наложенный на игрока команды, позволяет наносить дополнительные повреждения в следующем бою, если победил в этом; *благословление* и *проклятие* — две стороны одной медали, изменяют характеристики игроков, соответственно своих в плюс и противника в минус; *освежитель* увеличивает скорость роста дыхания выбранного игрока команды. Изучением всех увлекаться не стоит — дыхания на всех не хватит, и ячеек под заклинания у полевого игрока всего три (а одно, *нагота*, снижающая защиту, дано нападающему от рождения). Напоследок изучаются *зоркость* и *дальнозоркость*, увеличивающие радиус обзора нападающего в чужой дымовой завесе — ему же, хилячку, среди врагов бегать, и *издевка*, отменяющая навык *парирования* противника.



Бегун — это уже боец что надо! Прорывы к воротам врага, владение мячом и художественный стук по головам соперников входят в его должностные обязанности. Особое удовольствие ему доставляет прием мяча и забивание голов,


Для великанов это действительно малютка.



Правильный рейд.

за что получает в два раза больше опыта. Первые навыки для него — *поглощение* и *узколобый*, затем *спринтер* для увеличения скорости. Продолжаем делать маленького зеленого монстрика: *обоерукость* и *град ударов* приблизят развязку боя, *разрушитель* и *резня* увеличат силу ударов, что благоприятно скажется на избиении противников в броне, а *хрен встанешь* позволит очень болезненно удалять врагов с поля. Еще одна пакость, которую может сделать бегун для противника, — украсить свои доспехи *шипами* колючей проволоки и *колючками*, наносящими дополнительное повреждение в драке. Напоследок пара заклинаний: *лед* и *мороз* для примораживания противника к газону и *неуклюжий* с *растяпой* для снижения ловкости игрока команды противника. Есть возможность изучить заклинания *шпион* и *спецагент*, позволяющие видеть глазами игрока чужой команды, но толку от них немного — что бы использовать магию, цель нужно видеть, но тогда все и так будет видно.



Вряд ли папаша **защитника** был орком, парень рожей смахивает на огра, только кожа зеленая. Цель на поле — подползти к противнику и начать забивать его в землю, догнать кого-либо не способен. Особо хорош, делая подсечки и отправляя в нокауты, за что и получает больше опыта. Первое, что должен выучить защитник, — заклинание *телепортации*. Для столь медленной команды часто возникает необходимость перекинуть игрока к своим воротам, чтобы блокировать прорвавшегося с мячом противника, перемещение идет параллельно краю поля. А вот боевые качества придется тщательно отбирать — возможных умений больше, чем может изучить игрок. *Парирование*, *хрен встанешь*, *поглощение* и *узколобый* уже известны по знакомству с другими игроками команды. *Подлый удар* и *фаталити* увеличивают жестокость защитника, *истерика* не дает противникам разойтись миром, *кувалда с ударом молота* и *вышибала* со *зверюгой* заставляют врагов гораздо дольше пролежать на поле, а *здоров как бык* и *здоровяк* увеличивают жизнь персонажа. Любители добивать противника могут отказаться от истерики, а «миролюбивые» — от хрен встанешь. Можно пожертвовать и обоими умениями в пользу заклинания *боевой клич* и *глас битвы*, создающего на поле зону, внутри которой жестокость игроков команды повышается, а глас битвы еще и поднимает настрой публике.

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРКОВ

	Скорость	Жестокость	Ловкость	Защита	Стоимость	Начальные умения
Центровой	50	30	30	45	60 тыс.	Зоркое око
Нападающий	50	30	33	40	60 тыс.	Нагота, сильная рука
Бегун	60	33	30	45	100 тыс.	Парирование
Защитник	40	40	10	45	80 тыс.	
Тролль	40	53	13	45	285 тыс.	Здоров как бык, натиск, зверюга
Харумамбуру	70	40	40	45	400 тыс.	Вдыхай, бобер!, шустрая регенерация, видал, сосун?!, метеорит
Малютка	50	69	20	50	500 тыс.	Колючка, вампир, парирование, мясорубка



Тролль — громила команды, специалист по отрыванию рук и ног, мячик ему совсем не интересен, так что удвоение опыта получает за умертвление врагов и нанесение им увечий. Первым навыком изучается *парирование*, *герой* поможет сильнее колотить соперников, используя суперсилу, а с навыками *выносливость* и *вдыхай, бобер!* это можно будет делать чаще. *Регенерация* и *шустрая регенерация* позволят забыть о самолечении. *911* и *скорая помощь* при коллективном избиении одного врага позволят действовать более слажено. Немного жестокости умениями *разрушитель* и *резня* в сочетании с длительными нокаутами от *кувалды* и *удара молота* превратят тролля в машину убийства, а *хрен встанешь* опровергнет опрометчивое мнение, что лежачих не бьют. Последним стоит взять заклинание *ауры жестокости* или *проклятия*.



Первый герой, которого можно нанять, — **Харумамбуру**, он будет хорошим магом и бегуном для команды. Его место на поле там, где находится мяч, вне зависимости — у себя или у противника. После начального развития станет основным игроком, забивающим голы. Врожденные умения *вдыхай, бобер, шустрая регенерация, видал, сосун?!*, крадущий дыхание врага в процессе драки, и *метеор*, улучшенная версия файербола, не дадут расслабиться противнику уже с первого его матча с участием героя. А раз есть заклинания, то первыми умениями будут физические навыки и навыки обращения с мячом. *Гибкость* и *пружина* аналогичны поглощению, способ достижения другой, — игрок так же быстро приходит в себя. *Мастер* и *мастер ниндзя* помогает перехватывать пасы другой команды, а *тяжелая рука* и *жгучий пас* с *адским броском* — отлично пасовать. С умением *всех порву!* враги с мячом будут сами отдавать его и отлетать в стороны при приближении Харумамбуру. *Бдительный* и *мнительный* улучшат ориентацию игрока в дымовой завесе противника, это нечасто нужно, но не помешает при одиночном прорыве к воротам. На две последние позиции возможных умений выбираем заклинания из четырех вариантов. Не стоит брать *молнию* и *гром*, у героя уже есть *метеорит*. А вот *магоиммунность* — обязательно, если наложить это заклинание на игрока, ему не будет страшна никакая магия. *Аура движения* и *аура скорости* накладывается на дружественного персонажа, какой дает эффект — ясно из названия, а *ловкость* поднимает аналогичный параметр цели, выбор между ними не критичен.

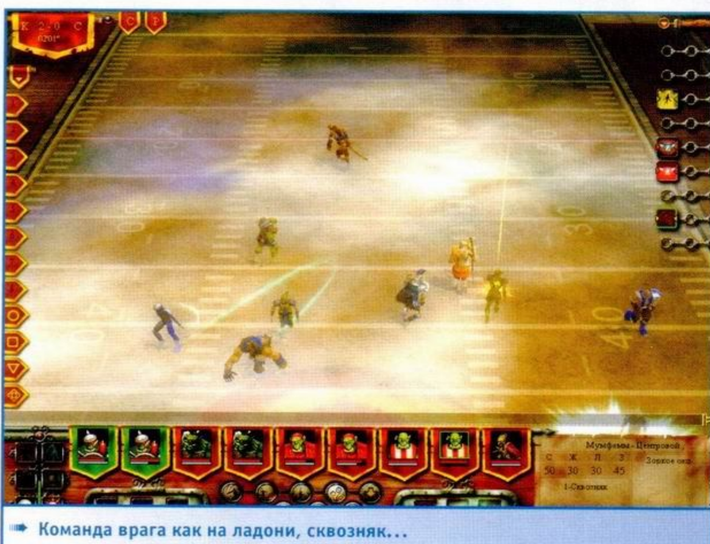


Малютка вполне соответствует своему имени. По меркам великанов. Присоединяется к команде в высшей лиге, специализируется на физическом устранении соперников и поддержке команды боевой магией. Изначально обладает умениями *колючка*, *парирование*, *вампир*, забирающим жизнь противника, и заклинанием *мясорубка*, с которым противникам наносятся дополнительные повреждения в пределах зоны заклинания. Итак, приступим к трепанации... к препарированию... мда, вот оно, влияние Хаоса... к разбору возможных умений! Долгая жизнь никому не помешает, и этому помогут *не больно* и *совсем не больно*, а *пузо* и *пресс* позволят расходовать дыхание





Стою, пою... и снова шлягер.



Команда врага как на ладони, сквозняк...

вместо здоровья. *Разрушитель* и *резня* вкупе с *хрен встанешь* не помешает, как и командное взаимодействие *911* и *скорая помощь*. Навык *ветеран* помогает лучше ориентироваться, если противник пытается обвести игрока. Предпоследним навыком — *зоркость* и *дальнозоркость*. Осталось выбрать между *аурой жестокости* с *аурой мощи* и *неуклюжим* с *растяпой*, тут уже дело вкуса — что взять, но использоваться это заклинание будет крайне редко.

ПРАЗДНИК ЖЕЛУДКА ДЛЯ ОРЧЬЕЙ ДУШИ

Первоначальный состав команды — по паре нападающих, защитников, бегунов и трое центровых. Первый центровой, набравший двадцать очков опыта, изучает *настрой* и *шлягер* и при первой возможности заменяется троллем. Если никого не угробят, то деньги до выхода в первую лигу нужно будет потратить только на несколько порций скипидара, замедление времени и на группу поддержки. Можно купить еще одного центрового для развития ему способности *шлягер*, но мне не удалось подтвердить или опровергнуть усиление эффекта. Игра на своем поле дает право выбора соперника, и этим нужно пользоваться. Определенно, не стоит брать гномов и преторианцев, да и с людьми надо поосторожнее, а вот наемники и эльфы обоих окрасов — лучшая жертва. И, естественно, выбирая, нужно не забывать о победных очках.

Расстановка игроков на поле зависит от противника. В любом случае в первую линию ставятся защитники и, при наличии в команде, тролль и герои, при отсутствии последних — центровые. Место нападающих всегда во второй линии. Если противник медленный, но сильный, то бегунов следует располагать на флангах, прикрывая их. Если быстрый — место бегунов на задней линии. При такой расстановке первую попытку остановить прорвавшегося сквозь первую линию врага с мячом делают нападающие, с умением *всех порву!* шансы на это высоки. Также в их задачу входит перехват мячей противника. Как ни странно, но тролль так же замечательно перехватывает мячи. Вторую и почти окончательную попытку останова делает бегун. Если и это не помогло, то остается надеяться на магию — лучше всего телепортировать защитником своего игрока к вражескому. Напомню, что перемещение происходит по прямой вдоль поля и нет смысла брать игрока с правой кромки, если прорыв идет по левой. Преимущество телепортации перед молнией, файерболом и магией льда — возможность задержать двух игроков противника, и высок шанс, что защитник будет на ногах и свободен от драки. В атаке при таких вариантах расстановки игроков на поле бегун получает хорошую возможность забить гол. Сильная, но медленная команда увязнет в драке с первой линией защиты, и для него появится возможность обежать защиту соперника. Команда с быстрыми игроками ляжет отдохнуть под градом ударов и останется обеспечить игроку с мячом защиту и безопасный проход к воротам.

Есть еще один козырь в рукаве орков, который появится возможность доставать с середины первого сезона, — заклинание *сквозняк*. Особенно эффективно использовать на облако дыма перед прорывом к воротам соперника — все защитники окажутся как на ладони. Из прочих приемов «честной» игры не стоит забывать о взятках судье и о допинге. Обычный выбор орков — взятки, а вот для игры против особо медленных команд имеет смысл прокачать бегунов инъекцией натуральных препаратов.

Гномы, пожалуй, самый трудный противник. В лобовом столкновении равных по уровню команд они обязательно уложат орков и спокойно, дружною гурьбой, прошествуют до ворот. В качестве противодействия — использование заклинания *нагота* на самых опасных из гномов и проход парой нападающий-бегун или двумя бегунами за общую свалку. Гномы-защитники рванут к игроку с мячом, а бегун в это время выйдет к воротам. Пас и гол. Еще одна особенность матчей с гномами — большое количество голов, не забили орки, значит, забили орков.

При встрече с соплеменниками, **орками**, нужно связать боем бегунов. После этого можно достаточно спокойно прогуляться до ворот. Но наши преимущества могут быть использованы и против нас — запросто можно получить замену дымовой завесы или лежащих бегунов. И еще в таких матчах будет использоваться магия в огромных количествах, хотя... это даже красиво.

Команда **нежити** весьма разнопланова — здесь нашлось место и медленным, но сильным мумиям, и быстрым хилым вурдалакам. Мумиями пусть занимаются защитники, благо имеют плюс к попаданиям по громилам, а всяческой мелочью займутся более легкие орки. Особое качество нежити — нанесение значительно больших повреждений лежачему сопернику, так что оставлять мумий без присмотра не стоит.

Стиль игры против **гоблинов** зависит от состава команды. Если громил не наблюдается вовсе или не больше одного — то можно просто ходить к воротам как нож сквозь масло. Но и без внимания гоблинских ловцов оставлять не стоит — они быстры, и догнать стайку пронырливых будет не так-то легко. А вот громил придется связывать боем защитниками и троллем, мелочь все так же — запинывать до полусмерти. Или до смерти.

Варвары немного слабее орков, но и немного быстрее. Нельзя давать их игрокам одерживать в драках одну победу за другой — от этого их жестокость растет и победить становится все сложнее и сложнее. Против особо трудных соперников поможет магия нападающих. Из особых вредностей — магия льда, используемая варварами весьма часто и по делу, тут поможет только магоимунность от Харумамбуру.

Люди прекрасно обходятся без крайностей. Можно относится к ним как к золотой середине или как к серой массе, но явное преимущество у них только одно — поддержка толпы. Эх, придется забыть о безнаказанном избиении, спонсорский черный нал придется потратить на наем хулиганов.

Лесные эльфы и **дроу** делают ставку на распасовку и магию. Позиции нападающих нужно сместить немного назад, в районе ворот оставить одного бегуна, а всеми остальными идти затаптывать врагов. Как только где-то образуется группа отдыхающих, рядом нужно ставить защитника — укладывать обратно очнувшихся. И, пока все лежат, заносить мяч в ворота. Ценители кровавой игры могут держать мяч у одного из своих бегунов, а остальная команда будет бить коваными сапогами очнувшихся эльфов, гол в этом случае забивать нельзя — нельзя дать шанс вылечиться. Мой рекорд в таком побоище — две хладные темноэльфийские тушки и одиннадцать раненых. В принципе, этот трюк можно провернуть и с другой расой-противником, но сложно.

Скорость **преторианцев** запредельна, так что бить их придется всем, что есть. Нападающих стоит переместить в первую линию, чтобы повысить ее плотность и снизить шансы уклонения от боя. Преторианцы имеют привычку очень быстро приходить в себя после нокаутов, и возникает необходимость охранять загорающих врагов. Прорыв стоит осуществлять только если известно, что впереди нет защитников или есть возможность их нейтрализовать.

Наемниками гордо именуется кучка центровых-неудачников. На матчи с ними нападающих лучше оставить на скамейке запасных, помимо их слабости они имеют ощутимый минус в драке с центровым. А вот тролль повеселится, раскидывая врагов во все стороны. В остальном тактика зависит от состава команды.

Вперед, в борьбу за призы высшей лиги, кулаком и магией доказывая свое право на них! **ЛКИ**



DUNGEON SIEGE II
«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»
Страна Игр
PC
CD-ROM
SOFTWARE
1С
ФИРМА «1С»
GAS powered GAMES
Microsoft
game studios
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exlusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru



Феликс Морозовский



Закончились региональные отборочные WCG, и у нас есть небольшой перерыв на отдых. Отдыхать мы тоже будем, играя в Warcraft3, однако на этот раз полем сражения мы выбираем не очковый тип игры, где поражение снизит вашу позицию, а ничем не ограниченную развлекательную карту, где каждый может позабавиться вдоволь. Можно позвать друзей и играть вместе. Но все же, чтобы проигрывать не очень часто, советую ознакомиться с некоторыми особенностями этой карты. Ну что ж, начнем...

Warcraft 3: The Frozen Throne: DotA v6.11 experts-banlist on

❖ **Жанр:** RTS с элементами RPG ❖ **Создатели:** Guinsoo ❖ **На что похоже:** серия Warcraft ❖ **В России:** SoftClub ❖ **Системные требования:** PIII-400MHz, 128MB, 8MB video (PIII-800MHz, 256MB, 32MB video) ❖ **Сколько дисков:** 1 CD ❖ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ❖ **Сайт игры:** www.dota-allstars.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Stay and play

(Поговорка из DotA)

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Как вы успели заметить, материалов по AllStars DotA не было уже довольно давно. За это время в игре появилось множество новых артефактов. Несколько из них действительно заслуживают пристального внимания. Вот на них я и остановлюсь. Стоит отметить, что многие старые артефакты подверглись изменениям, но все они подчиняются единому принципу: «уменьшить цену, ослабить артефакт». Итак, в первую очередь рассмотрим магазины...

КЛАДБИЩЕ (GRAVEYARD)



Курица (animal courier) — эта потрясающая птица — очень удобный дополнительный саквояж для артефактов. Вы сможете как хранить их там, так и доставлять прямо на поле боя. Однако при всех ее восхитительных достоинствах есть маленький недостаток: ее очень легко убить. На мой взгляд, это удовольствие может позволить себе только очень богатый герой. Так что, если с финансами у вас сложновато, не советую отдавать за пернатую 225 золотых монет.



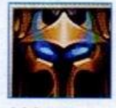
Свиток возвращения (scroll of town portal) — телепортирует вашего героя к выбранному дружественному зданию. Я считаю, эта вещь просто незаменима! Вы только подумайте: всего за 135 единиц золота вы почти даром приобретаете драгоценный опыт. Делается это так: в нужный момент вы телепортируетесь к месту нападения (башне) и собираете щедрый урожай. Я бы рекомендовал всем передвигаться именно таким способом. Конечно, при этом вы тратите некоторое количество денег, но зато по уровню развития вы всегда сможете опережать противника, а значит, будете сильнее. Не забывайте, опыт — это главное!



Фляга с сапфировой водой (flask of sapphire water) —этот артефакт перекочевал из версии 5.84c, подешевев в пути. Раньше вы могли купить его за 400 золотых, получая четыре бутылки целительной жидкости в одном флаконе. При этом каждая из бутылочек восстанавливала 400 единиц здоровья. Теперь же достаточно выложить всего 95 денежек. Конечно, за эту цену вы получаете в свое распоряжение всего одну бутылочку чудодейственного средства, но она все еще восстанавливает 400 единиц жизни. Согласитесь, что, купив в розницу четыре бутылки, вы остаетесь в выигрыше на 20 золотых, ничего не потеряв при этом в качестве!

Теперь, на мой взгляд, самое время перейти к уровневым артефактам.

УРОВЕНЬ ПЕРВЫЙ (HUMAN RECIPE SHOP)



Наручи (bracer) — свиток стоимостью 175 единиц золота. Его способности такие же, как и у пустого талисмана, но направлены на силу. Для того, чтобы увидеть данный артефакт в своем арсенале, вам понадобится венец благородства (Circlet of Nobility) и перчатка силы (glove of strength).

Перевязь призрака (wraith band) — еще один свиток, за который нужно выложить 200 золотых монет. Он представляет собой тот же bracel, но развивает ловкость, а не силу. Чтобы заполучить этот ценный свиток, вам необходимо обладать венцом благородства и сапогами ловкости (Slippers of Agility).



Рука царя Мидаса (hand of Midas) — совершенно новый артефакт, тоже принадлежащий к роду свитков, его можно приобрести по заоблачной цене в 1000 золотых. Герой, обладающий этой вещицей, атакует со скоростью на 25% выше исходной, а также может использовать *прикосновение руки Мидаса* (Midas teach), чтобы превратить вражеское существо в золото. Чтобы купить его, надо уже иметь перчатку скорости (glove of speed).

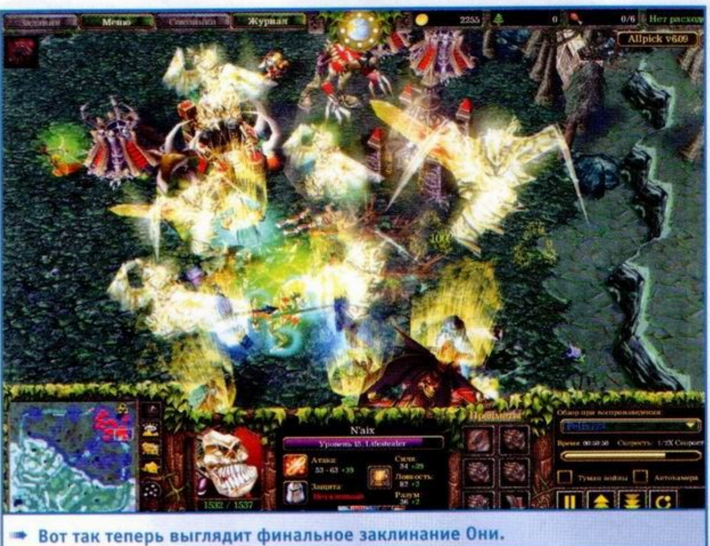
УРОВЕНЬ ВТОРОЙ (ORC RECIPE SHOP)



Санг (Sange) — продавец хочет за него 300 монеток. Эта полезная вещица прибавляет десять единиц к силе и десять к атаке, а также предоставляет 10%-ный шанс ранить противника при каждом нападении. Нанесенное таким образом увечье снижает скорость передвижения и скорость атаки задетого существа. Чтобы данный артефакт украсил



Почти каждый второй удар — критический. Если учесть маску доминатора и дух целителя, то у Рохана нет ни единого шанса.



Вот так теперь выглядит финальное заклинание Они.

ваш инвентарь, необходимо иметь топор огра (Ogre Axe) и лезвия атаки (blades of attack).



Яшша (Yasha) — вы можете купить его за 400 золотых. Взамен отданных денежек вы увеличиваете свою ловкость на десять единиц и прибавляете по 5% к скорости атаки и скорости передвижения. Для того, чтобы получить доступ к возможностям этого свитка, вам следует иметь при себе проворный клинок (blade of Alacrity) и сапоги-скороходы (boots of speed).



Вихрь (Maelstrom) — указанный артефакт типа «свиток» окажется в вашем инвентаре, если у вас поднимется рука проститься с 1200 единицами золота. В награду за такую храбрость вам достанутся дополнительные шесть единиц ловкости, 25 — атаки, а также шанс угостить неприятеля цепью молний (не чаще одной в три секунды). Однако предварительно не забудьте закупить эльфийские сапоги (boots of elvenskin) и мифриловый молот (mithril hammer).

УРОВЕНЬ ТРЕТИЙ (NIGHT ELF RECIPE SHOP)



Санг и Яшша (Sange & Yasha) — этот свиток вы сможете приобрести за 900 золотых. Настолько высокая цена вполне оправдана, так как вы получаете целый букет всевозможных дополнений: десять единиц к ловкости, десять — к силе, 20 — к силе атаки, 5% — к скорости атаки, 10% — к скорости передвижения. При этом шанс ранить противника возрастает аж до 15%. Как вы могли догадаться, для распоряжения этим артефактом вам понадобятся Sange и Yasha.



Шар Линкена (Linken's sphere) — наконец мы добрались до сегодняшнего рекордсмена по цене. За обладание им вам придется выложить 1525 денежек. Его предназначение — блокировать целевое вражеское заклинание каждые две минуты. К этой способности прилагается увеличение скорости регенерации здоровья на шесть единиц, скорости восстановления маны — на 150%, а также прибавление ко всем основным характеристикам по 15 единиц. Его использование требует стойкости (perseverance) и абсолютной сферы (Ultimate Orb).

УРОВЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ (UNDEAD RECIPE SHOP)



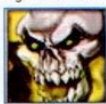
Сатанинский посох (Satanic) — этот артефакт уже должен был вам встречаться, но я посчитал нужным обратить на него внимание еще раз. В магазине эту вещицу можно отыскать за 1100 золотых. В эту стоимость входит: 23% воровства здоровья, возможность осуществить *Смертельный союз* (*Death pact*), дополнительные 25 единиц силы и пять — брони. Однако для его использования вам понадобятся шлем подчинителя (helm of the dominator) и похититель Мессершмидта (messerschmidt's reaver).

БУДЕМ ПОМНИТЬ О ГЕРОЯХ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

В этом разделе я хочу напомнить вам о героях, перешедших в обновленную игру из версии 5.84c. В общем, забытым не оказался ни один герой, напротив, появились даже новые их представители, но некоторые знакомцы подверглись такой обширной модификации, что теперь не представляют былой опасности. Итак, начнем по порядку:



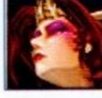
Убийца-невидимка (Stealth assassin) — вот над кем очень долго трудились разработчики. В результате вряд ли мы сможем найти хоть что-то, не подвергшееся основательной модификации. Как же можно оценить его в данный момент? Печально! От его ужасающей силы остались только серые тени, которые вряд ли напугают даже ребенка. Конечно, сейчас он тоже представляет собой некоторую опасность, но, если сравнить «до» и «после», видим, что от грозного зубастого монстра остался только мягкий и пушистый комочек.



Костострел (Bone Fletcher) — в отличие от вышеописанного страдальца, этому герою почти не повредило коварное жало переработки. Самым существенным изменением можно назвать уменьшение *Яростной атаки* (*Strafe*). Резюме: герой как был сильным, так им и остался, только «старых» конкурентов поубавилось.



Кентавр-полководец (Centaur warchief) — все еще сильный, все еще страшный и все еще неудержимый воин. Несмотря на то, что полководец предстает перед нами в первозданном виде, он уже не представляет собой практически непобедимую силу, потому что новая версия принесла множество героев, ничуть не уступающих по силе.



Лина (Slayer aka Lina) — ну, маг, он и в Африке маг. Мало что можно добавить к тому образу, который у вас сложился при прочтении предыдущих статей. Итог таков: при правильном управлении она сможет уничтожить множество героев.



Тролль-военачальник (Troll warlord) — по большому счету, он остался прежним троллем, но теперь он неожиданно получил возможность обзавестись сборным артефактом по имени «вихрь». Указанное новшество позволит скромному в своих потребностях военачальнику увеличить свои заработки вдвое!



Темная охотница (Drow ranger) — как я уже отметил ранее, эта версия заполнена сильными героями под завязку. Учитывая этот факт, можно прийти к закономерному выводу: хоть охотница и не подверглась изменению, но уже не имеет былой убийственной силы.



Оборотень (Lycanthrope) — силен, могуч, быстр и беспощаден! В отличие от своих предшественников, этот герой подкрепил свои навыки, а не растерял их. Благодаря тому, что в обновленной игре в satanic входит 25 дополнительных единиц силы, справиться с оборотнем стало гораздо сложнее. В общем, если вы жаждете крови, то это ваш выбор!



Дух возмездия (Vengeful spirit) — вот перед вами еще один герой, не нуждающийся в рекламе. Несмотря ни на что, он все так же силен, ловок и быстр.



Пандарийский пивовар (Pandaren Brewmaster) — у него не только ничего не отобрали, но даже немного усилили, добавив максимальную атаку для критического удара. Если руководствоваться теми же принципами, что и раньше, вы выйдете победителем из множества игр.



Меняющий форму (Morphling) — этот герой подвергся основательной переработке. В связи с этим я не могу дать каких-либо общих советов, поскольку теперь им можно управлять тремя разными способами, каждый из которых специализируется на использовании конкретного навыка.



Воин-урса (Ursa warrior) — его можно охарактеризовать как бесстрашного бойца, способного разорвать на мелкие кусочки практически любого неприятельского героя. Преимущества, благодаря которым он становится крайне опасным, — это сила и быстрота. Главное, не забывайте, какие именно артефакты ему необходимы, и покупайте их заблаговременно.





➡ Интересный баг. Его просто столкнули в канаву.



Молчаливый (Silent) — этот герой представляет собой просто неоценимую помощь в командной игре, а также, как раньше, эффективно разрушает любые здания.



Пророк (Prophet) — если говорить рекламным слогом: быстро, дешево, качественно! Здесь не стоит проблема выбора одного. В нем есть все, что вам надо!



Шаман теней (Shadow shaman) — тут стоит обратить ваше внимание на то, что разработчики уменьшили время перезарядки финального заклинания (уменьшив, правда, и время его действия). А это значит, что здания будут сноситься гораздо быстрее!

ГЕРОИ 6.11

Теперь перейдем непосредственно к рассмотрению самых сильных AllStars DotA 6.11. Хотя, конечно, достоинства этих героев не отменяют невероятной силы тех, что мы рассмотрели с вами только что.



ТОПОР (AXE)

РАЗВИТИЕ ТОПОРА

Первый уровень — *Встречная спираль*
Второй уровень — *Зов бешенства*
Третий уровень — *Встречная спираль*
Четвертый уровень — *Зов бешенства*
Пятый уровень — *Встречная спираль*
Шестой уровень — *Клинок отбраковки*
Седьмой уровень — *Встречная спираль*
Восьмой уровень — *Зов бешенства*
Девятый уровень — *Зов бешенства*
Одиннадцатый уровень — *Клинок отбраковки*
Двенадцатый уровень — *Голод сражения*
Тринадцатый уровень — *Голод сражения*
Шестнадцатый уровень — *Клинок отбраковки*

1. Зов бешенства (Berserker's call)

Все существа, попавшие под влияние *зова бешенства*, начинают атаковать Топора. Все это бесчинство длится в зависимости от уровня заклинания с площадью действия 275.

Первый уровень — действует 1.5 секунды, добавляет 5 единиц защиты и стоит 80 маны.

Второй уровень — действует 2 секунды, добавляет 10 единиц защиты и стоит 90 маны.

Третий уровень — действует 2.5 секунды, добавляет 15 единиц защиты и стоит 100 маны.

Четвертый уровень — действует 3 секунды, добавляет 20 единиц защиты и стоит 110 маны.

2. Голод сражения (Battle hunger)

Существо, объятое голодом сражения, будет получать значительный урон, пока не убьет кого-нибудь или не закончится время действия заклинания.

Первый уровень — наносит 15 единиц повреждения в секунду, действует 10 секунд, стоит 105 маны.

Второй уровень — наносит 15 единиц повреждения в секунду, действует 15 секунд, стоит 115 маны.

Третий уровень — наносит 20 единиц повреждения в секунду, действует 20 секунд, стоит 125 маны.

Четвертый уровень — наносит 25 единиц повреждения в секунду, действует 25 секунд, стоит 135 маны.

3. Встречная спираль (Counter helix)

С повышением уровня увеличивает шанс контрудара, который заденет всех противников, находящихся поблизости. Нанесенный при этом урон оценивается в зависимости от уровня. Действует не чаще, чем 0.6 раз в секунду и с шанс 15% от каждого удара.

Первый уровень — 100 повреждения.

Второй уровень — 125 повреждения.

Третий уровень — 150 повреждения.

Четвертый уровень — 175 повреждения.

4) Клинок отбраковки (Culling blade)

Вполне здоровому и жизнерадостному противнику это заклинание нанесет не слишком ощутимый урон. Но вот если у вражеского существа будет меньше определенного количества единиц жизни, то лезвие убивает его на месте!

Первый уровень — 150 единиц повреждения и убивает, если меньше 300 единиц здоровья. Стоимость 120 маны.

Второй уровень — 250 единиц повреждения и убивает, если меньше 450 единиц здоровья. Стоимость 160 маны.

Третий уровень — 300 единиц повреждения и убивает, если меньше 625 единиц здоровья. Стоимость 200 маны.

Без сомнения, на данный момент место одного из сильнейших героев во всей DotA 6.11 по праву занимает именно Топор. Благодаря тому, что он наделен огромным количеством здоровья и действенными заклинаниями, этот герой в состоянии одолеть любого противника. В процессе партии топор, как правило, располагает немалыми финансовыми средствами, что позволяет ему баловать себя всевозможными необходимыми артефактами. Красиво жить не запретишь!

Теперь немного подробнее остановлюсь на его заклинаниях. Легко заметить, что *Зов бешенства* и *Встречная спираль* относятся к разряду так называемых комбо-заклинаний, то есть применяемых в паре. Эту связку лучше всего использовать так: Топор подбегает к группе монстров и включает *Зов бешенства*. После этого остается только ждать смерти вражеских существ и почивать на заслуженных лаврах. Точно так же, но для верности прибавив еще *Клинок отбраковки*, вы сможете расправиться с любым героем. При этом хочу заметить, что максимальный эффект достигается, когда вы атакуете неприятельского героя, находящегося в подобострастном окружении союзных ему монстров. В то время, пока они подвержены *Зову бешенства*, монстры не нанесут вам слишком ощутимого урона, но будут довольно сильно увеличивать шанс действия *Встречной спирали*.

В качестве общего вывода подходит следующий: руководить данным героем очень просто. До шестого уровня развития вам не придется ничего делать. Наберитесь терпения и ждите, стараясь при этом не терять слишком много здоровья. Достигнув указанного «возраста», при первой же возможности подбегите к герою противника, окруженному союзными ему существами, и колдуйте вышеупомянутый *Зов бешенства*, подкрепляя его по необходимости *Клинком отбраковки*. Эти, согласитесь, несложные манипуляции дают 100%-ный эффект. Замечу, что пик неудержимости в деле расправы над героями приходится на 6-12 уровни их развития. В это время при правильном управлении вы сможете в одиночку убивать двух неприятельских героев за раз.

Теперь пора поговорить о *Голоде сражения*. Скажу сразу, что эффективность этого заклинания вызывает у меня большие сомнения. Давайте подумаем вместе: по меркам начального этапа игры оно требует больших затрат маны, а снимается очень легко — достаточно убить какое-нибудь (например, очень ослабленное) существо. Я бы советовал попытаться применить это заклинание не раньше 12-го уровня, так как именно в это время у неприятеля появляется шанс сбежать от вас. Вот тут-то они и проголодаются! Опыта за этот маневр вы, конечно, не получите, но деньги и убийство будут на вашем счету.

Вот и добрались до советов, касающихся правильного подбора артефактов, поскольку без них ни один герой не может показать все, на что он способен. Если учесть, что ваш герой — один из наиболее богатых в игре, то перед вами открываются просто безграничные просторы для экспериментов. Однако начало все-таки будет стандартным: первым приобретением окажутся всеми любимые сапоги-скороходы. Но если вы играете в allrandom (AR), то купите еще и две фляги воды сапфира.

Закончив с начальными покупками, сразу же отправляйтесь добывать опыт, о высокой ценности которого я уже много раз рассказывал. В процессе игры прикупайте по бутылочке отвара просветления (lesser clarity potion) и по однойдве фляги воды сапфира за раз, чтобы иметь возможность вовремя поправить состояние здоровья. Можете заодно украсить свои персты каким-нибудь подходящим кольцом. Следующим вашим приобретением станет усилитель пунктов (point booster), но предварительно необходимо накопить 1100 золотых монет. Затем собираем 3200 золотых на похитителя мессершмидта, и напоследок собираем все это в сердце тараска (heart of tarrasque).

Данные манипуляции с артефактами прибавят к уровню вашей силы еще 35 единиц, а также повысят скорость регенерации здоровья на 11 единиц в секунду. Начиная с этого момента вам предстоит не только вести непрекращающуюся охоту за вражескими героями, но и молниеносно расправляться со всеми существами, которые посмели попасться на вашем пути и сражаться на стороне неприятеля. Приобретенная в процессе игры скорость восстановления здоровья вполне позволит вам бороться таким образом без особых потерь, а сама борьба будет постепенно укреплять ваше благосостояние.

Следующим номером в списке наиболее полезных артефактов значится мощная походка (power treads), а сразу за ней следует кинжал мага. Если ваша игра не выходит из соотношения 5x5 (а это случается **крайне** редко), 4x5 или даже 3x5, то для успешного ее завершения вам понадобится как можно больше жизненной энергии. Объясняется этот факт довольно просто: своими многочисленными и беспощадными убийствами вы наверняка вызовете жгучую ненависть противника. Вследствие этого неприятели будут постоянно стараться уничтожить вас в первую очередь. Но им это не удастся, если вы будете обладать поистине богатырским здоровьем. К тому же ваша команда, оставшаяся во время этих беспорядков в целости и сохранности, поможет вам добить не в меру разбушевавшихся неприятелей. Но даже это еще не все: при встрече с особенно многочисленной сворой противников вы сможете выживать гораздо большее время, а значит, получите большее количество возможностей запустить в дело *Встречную спираль*.

Если же игра все продолжается и продолжается, противников стало меньше (три), а в вашей команде по-прежнему пять игроков (или столько же), то вам потребуется прилично нарастить силу атаки. Для этого можно собрать либо Sange & Yasha, либо эгида бессмертного (Aegis of the Immortal) вместе с 250 единицами к атаке. Тогда победа прочно закрепится за вами. Реальное исполнение большинства из этих далеко идущих планов вы сможете просмотреть на диске.



КОРОЛЬ ЛЕОРИК (SKELET KING)

РАЗВИТИЕ ЛЕОРИКА

Первый уровень — *Молот бурь*
Второй уровень — *Вампиризм*
Третий уровень — *Молот бурь*
Четвертый уровень — *Вампиризм*
Пятый уровень — *Молот бурь*
Шестой уровень — *Реинкарнация*
Седьмой уровень — *Молот бурь*
Восьмой уровень — *Вампиризм*
Девятый уровень — *Вампиризм*
Десятый уровень — *Смертельный удар*
Одиннадцатый уровень — *Реинкарнация*
Двенадцатый уровень — *Смертельный удар*
Тринадцатый уровень — *Смертельный удар*
Четырнадцатый уровень — *Смертельный удар*
Шестнадцатый уровень — *Реинкарнация*

1. Молот бурь (Storm Bolt)

Запускает молот бурь в указанную цель, нанося последней повреждения, количество которых изменяется в зависимости от уровня. Также после воздействия *Молота бурь* пораженное существо оглушается на две секунды. Стоит это чудодейственное заклинание 140 единиц маны.

Первый уровень — 125 единиц повреждения.

Второй уровень — 175 единиц повреждения.

Третий уровень — 250 единиц повреждения.

Четвертый уровень — 300 единиц повреждения.

2. Вампиризм (Vampiric Aura)

Создает вокруг короля Леорика ауру вампиризма. Полностью оправдывая свое кровожадное название, это заклинание позволяет всем бойцам ближнего боя пополнять запасы своего здоровья, высасывая его из воинов неприятеля.

Первый уровень — 10% от запасов здоровья.

Второй уровень — 15% от запасов здоровья.

Третий уровень — 20% от запасов здоровья.

Четвертый уровень — 25% от запасов здоровья.

3. Смертельный удар (Critical Strike)

Дает Леорику 15% шанс нанести мощный удар при каждой атаке.

Первый уровень — в 1,25 раза сильнее.

Второй уровень — в 1,75 раза сильнее.

Третий уровень — в 2,25 раза сильнее.

Четвертый уровень — в 2,75 раза сильнее.

4. Реинкарнация (Reincarnation)

После смерти Леорик чудесным образом воскресает, при этом он полон сил и энергии. Однако для этого вам придется во время смерти иметь 100 маны.

Первый уровень — перезарядка 300 секунд.

Второй уровень — перезарядка 240 секунд.

Третий уровень — перезарядка 190 секунд.

Когда я в самый первый раз выбрал этого героя, то пришел в ужас и подумал: ну что за несчастье мне досталось? Но затем, немного разобравшись с управлением и переосмыслив ситуацию, пришел к выводу, что все существующие несчастья король Леорик приносит противнику, а не мне. Все, что надо было сделать, чтобы добиться победы, — это правильно подобрать артефакты и дождаться капельки везения. В итоге руководить им не составляет особых проблем, а если учесть, что умирает этот герой в два раза реже всех остальных, то можно сказать, что вам досталось неслыханное сокровище. Да и управление им предельно просто — нанести повреждение ударом *Молота бурь* и атаковать противника, когда преимущество будет на вашей стороне. Игровая жизнь становится совсем незамысловатой, если еще учесть, что *Молот бурь* — это пока единственное заклинание, на которое стоит тра-



➠ И такое бывает. Просто не повезло с командой.

тить ману (за исключением финала). В качестве общей характеристики короля Леорика можно сказать так: этот герой как нельзя лучше подходит начинающим игрокам, которые пока еще не овладели хорошим уровнем микроуправления.

Какие же артефакты могут украсить довольно однообразную жизнь этого простака? Для начала сгодятся три фляги, наполненные сапфирной водой, и пять колбочек с отваром просветления, а если вы играете за AR, то не забудьте обуть короля в сапоги-скороходы и прикупить четыре отвара просветления и одну флягу. После завершения начальных приготовлений отправляйтесь набирать жизненно необходимый опыт. Леорик принадлежит к очень немногочисленной группе героев, которая уже с первого уровня может довольно успешно применять свои заклинания на неприятелях.

Так что не пожалейте для противников одного-двух молотов, но только в том случае, если у них нет чего-либо способствующего восстановлению здоровья. В результате боевых действий, проведенных подобным образом, уже к четвертому уровню вашего развития вражескому герою придется отступить к фонтану, а вы в это время сможете спокойно набирать опыт и копить золото. Его необходимо использовать для приобретения кольца здоровья (ring of health), а затем и полого камня (void of stone).

Как вы могли догадаться, эти два бесценных артефакта позднее могут трансформироваться в стойкость. Начиная с этого момента, вам не придется часто наведываться домой, чтобы восстановить запасы жизненной силы и маны. Все ваши действия теперь могут быть ограничены следующим набором: бить неприятеля молотом, отпугивая его от дружественных вам существ (но не забывайте оставлять 100 маны на финальное заклинание). Стоит заметить, что если вы до сих пор не купили сапоги-скороходы, то надо это сделать прямо сейчас.

Еще в инвентаре будут достойно смотреться клеймора (claymore) и мифриловый молот (mithril hammer). Скрепив эти приобретения, вы станете счастливым обладателем боевого бешенства (battle fury). Осколочная атака в сочетании с вашим *Смертельным ударом* обеспечат потрясающий эффект, сила которого покажется неприятелю убийственной. Для еще большего его усиления советую обзавестись гиперкамнем (hyperstone). На данном этапе игры деньги польются к вам такой бурной рекой, что вы сможете купить все, что душе угодно.

Начните вереницу трат приобретением мощной походки и двух пустых талисманов (null talisman). Конечно, запасы вашей маны и так восстанавливаются довольно быстро, но иногда просто жизненно необходимо за короткое время угостить неприятеля как можно большим количеством молотов. Выбор дальнейшей линии развития часто бывает осложнен, поскольку существенным образом на него влияет поведение противоборствующей команды. Постараюсь не забыть ни одной возможной ситуации.

❖ Вашими противниками оказались многочисленные маги. Тогда вам сильно понадобится увеличение здоровья и накидка волхва (cloak of the magus) с защитой от повреждения на 15%. Эту линию можно развить и дальше, купив в заключение 250 единиц к атаке или жезл черного короля (black king bar).

❖ Вам противостоят сильные бойцы, умеющие оглушать разными способами. Тогда для успешной борьбы с ними вам опять необходимо внушительное увеличение здоровья и, конечно же, помощь всей команды.

❖ Если же противников не слишком много и силе их не позавидуешь, то вам вполне подойдет артефакт Санг и Яшша (Sange & Yasha), стигийский опустошитель (stygian desolator) или, в крайнем случае, довольствуйтесь дробителем черепов (cranium basher).





➡ Перед смертью не надышишься.



КОРОЛЕВА-МАТКА (BROODMOTHER)

РАЗВИТИЕ КОРОЛЕВЫ-МАТКИ

Первый уровень — *Плодилище пауков*
Второй уровень — *Отравленный укус*
Третий уровень — *Плодилище пауков*
Четвертый уровень — *Отравленный укус*
Пятый уровень — *Плодилище пауков*
Шестой уровень — *Неутолимый голод*
Седьмой уровень — *Плодилище пауков*
Восьмой уровень — *Отравленный укус*
Девятый уровень — *Отравленный укус*
Одиннадцатый уровень — *Неутолимый голод*
Четырнадцатый уровень — *Сеть вращения*
Шестнадцатый уровень — *Неутолимый голод*

1. Плодилище пауков (Spam spiderlings)

Королева бросает яйцо во вражеское существо, чем наносит ему значительный урон. К тому же, если противник умирает от нанесенных яйцом ран, то из его бренных останков вылупляются пауки, естественно, сражающиеся на вашей стороне.

Первый уровень — наносит 75 единиц повреждения, появляется 1 паук, стоит 75 маны.

Второй уровень — наносит 150 единиц повреждения, появляются 2 паука, стоит 90 маны.

Третий уровень — наносит 225 единиц повреждения, появляются 3 паука, стоит 105 маны.

Четвертый уровень — наносит 300 единиц повреждения, появляются 4 паука, стоит 120 маны.

2. Крутящаяся сеть (Spin web)

Королева-матка набрасывает сеть на определенный участок. Попадая внутрь пораженного сетью пространства, королева начинает передвигаться на 10% быстрее, а также приобретает невидимость, если не атакует и не использует заклинания. Стоит такое удовольствие 200 маны.

Первый уровень — перезарядка 90 секунд, одновременно можно иметь две сети.

Второй уровень — перезарядка 75 секунд, одновременно можно иметь четыре сети.

Третий уровень — перезарядка 60 секунд, одновременно можно иметь шесть сетей.

Четвертый уровень — перезарядка 45 секунд, одновременно можно иметь восемь сетей.

3. Отравленный укус (Incapacitating bite)

Это заклинание дает королеве шанс при каждой атаке нанести жертве отравленный укус, после которого неприятельское существо передвигается медленнее и очень часто промахивается. Попутно у воинственной королевы возрастает сила атаки. Все приведенные характеристики увеличиваются в зависимости от уровня.

Первый уровень — 10% промахов, уменьшение скорости передвижения на 10% и дополнительно 2 единицы к атаке.

Второй уровень — 15% промахов, уменьшение скорости передвижения на 20% и дополнительно 4 единицы к атаке.

Третий уровень — 20% промахов, уменьшение скорости передвижения на 30% и дополнительно 6 единиц к атаке.

Четвертый уровень — 25% промахов, уменьшение скорости передвижения на 40% и дополнительно 8 единиц к атаке.

4. Неутолимый голод (Insatiable hunger)

Изголодавшаяся королева-матка становится обладательницей увеличенной атаки, а также вампирической способности.

Первый уровень — дополнительно 40 единиц повреждения и 40% вампирической атаки за 125 маны.

Второй уровень — дополнительно 60 единиц повреждения и 50% вампирической атаки за 150 маны.

Третий уровень — дополнительно 85 единиц повреждения и 60% вампирической атаки за 175 маны.

Конечно, нельзя отрицать, что это сильный герой, но успешность исхода партии все-таки зависит от многого. Сначала давайте попытаемся разобраться, в чем же заключается ее сила. Предположим, что вы расправились с вражеским существом при помощи заклинания *Плодилище пауков* и вследствие этого получили в свое распоряжение четверых мохнатых товарищей. Следует отметить одну очень важную особенность новоприбывшего пополнения вашей армии. Кроме яда, каждый из паучков обладает поразительной способностью: если он атакует какое-нибудь создание и оно умирает (при этом не важно, кто нанес завершающий удар, главное, чтобы ваш боец атаковал незадолго до смертельного исхода), то на свет появляется еще один паучок, но чуть меньших размеров.

Теперь учтем, что данное заклинание имеет довольно высокую скорость перезарядки, то есть вместо трех вражеских отрядов вы получаете огромное количество пауков. Остановим внимание на том, что башни в первую очередь атакуют именно паучью свору, оставляя нетронутыми остальные союзные войска. В свете всех этих событий можно с уверенностью предположить, что буквально с седьмого уровня развития ваша армия способна одним махом разрушить две башни! Приправив все это очень эффективным финальным заклинанием, вы получаете убийственный для неприятеля коктейль.

Как вы понимаете, каким бы замечательным ни был герой, где-то все же должен прятаться недостаток, иногда даже очень существенный. В данном случае все донельзя банально: королева не отличается завидным здоровьем. Также любой боец, способный уничтожать многочисленные группы войск, находясь на невысоком уровне развития, может испортить вам все веселье. Примерами таких ситуаций могут служить столкновения с хранителем света (Keeper of the light) и некроликом (Necrolic). Для того, чтобы с достоинством выйти из сложившегося положения, вам предстоит заручиться поддержкой всей команды и в первую очередь уничтожить невыгодного героя.

Разобравшись со слабыми и сильными сторонами королевы-матки, переходим к описанию процесса игры, который при ближайшем рассмотрении оказывается чрезвычайно прост. В первую очередь помещаем в инвентарь пять отваров просветления и три фляги с водой сапфира, после чего смело отправляемся на охоту за опытом. Не особенно утруждая себя и заботясь о сохранении собственного здоровья, пережидаем время до получения третьего уровня развития. Начиная с него вы можете приступать к уничтожению (а лучше сказать «добиванию») неприятельских существ, применяя на них вышеуказанное заклинание *Плодилище пауков*. Продолжая игру таким образом, вы будете получать прибыль (что очень немаловажно), а также постепенно калечить вражескую башню.

Когда запас отваров исчерпается, сбегайте домой и прикупите сапоги-скороходы и, естественно, пополните залежи отваров. После окончания оптовых закупок вам придется телепортироваться к армии противника, чтобы успеть защитить свою башню до того, как они туда доберутся. Начиная массированное наступление на неприятеля, помните, что каждое убитое существо — это паук в вашу пользу. Формула успеха проста: чем больше врагов встречается на вашем пути, тем больше пауков попадает в вашу армию. Так постепенно вы сможете разрушить две башни, но вполне закономерно, что третья не достанется вам так легко. Противники встрепенутся и, соединив свои усилия, попытаются остановить вас. Наиболее выгодный выход из этой ситуации — отступить.

Для того, чтобы время отсидки в тылу не пропадало зря, приобретите еще несколько отваров просветления и пустой талисман. После чего приступайте к сбору буризо до кианон (burize do kyanon). Если подавляющее большинство противников принадлежит к партии колдунов, то было бы неплохо прикрыться плащом мага и уделить немного внимания и денег сбору Linken's sphere. Обладая такой экипировкой, вы в кратчайшие сроки сможете уничтожить почти все башни. При таких действиях игра для вас очень скоро благоприятно закончится, но только в том случае, если во вражеской армии нет героев, способных уничтожить всех пауков одновременно.

Если же вам в этом отношении не повезло, то вплотную займитесь теми башнями, которые не находятся под их охраной. Тогда ко времени нанесения завершающего удара по данным строениям вы уже наберете достаточное количество денежных средств и будете обладать внушительным набором необходимых для битвы артефактов. Соберите в одно войско всю команду и атакуйте одну сторону. С большой долей вероятности можно утверждать, что с помощью финального заклинания *Неутолимый голод* вы убьете хотя бы одного героя.

Если же и это не получается, то оставьте армию атаковать один из проходов, а сами нападайте на другой. При таком распределении сил противник не сможет защищать обе стороны одновременно, поскольку в сражении 1x1 вы с легкостью одолеете почти любого героя. Для того, чтобы справиться с вами, понадобится по меньшей мере два героя, а это значит, что одной из частей его войска придется сражаться в меньшинстве (без героя). Наверное, не стоит повторять, чем чревато такое соотношение сил. Удачи!

ЕСЛИ ВЫ СПЕШИТЕ



Этот совет пригодится тем, кто хочет как можно быстрее выиграть. Остальные могут дальше не читать! Для начала постарайтесь набрать в свою команду игроков, которые поддержат ваши планы и, соответственно, исполнят то, чего вы от них попросите. Только с помощью слаженных действий вы обеспечите необходимый уровень быстроты и сокрушительности. На роль героя надо выбрать гоблина-подрывника, попутно снабдив его маской соби (Mask sobi) и парочкой отваров просветления. Должным образом экипировавшись, бегите к любому выходу с вашей базы и в самом узком месте выбранного прохода начинайте устанавливать *Колдовские ловушки*. Их следует расположить так, чтобы полностью перекрыть проход (например, так, как это показано на картинке).

Закончив установку, отправляйтесь защищать башню, находящуюся на этой линии. Через некоторое время на вашей базе накопится внушительное количество существ, а заботливо расставленные ловушки исчезнут. Тогда ранее томившиеся в неволе существа ринутся в атаку на вражескую базу. В этот момент сзывайте всех своих соратников и массово очищайте именно этот проход от всяких неприятельских сооружений. Если вам не противостоит ни один герой типа хранителя света, то есть способный на низком уровне развития справляться с многочисленными группами бойцов, то победа не заставит себя долго ждать!



СВЕН (SVEN)

РАЗВИТИЕ СВЕНА

Первый уровень — *Молот бурь*
Второй уровень — *Аура стойкости*
Третий уровень — *Молот бурь*
Четвертый уровень — *Аура стойкости*
Пятый уровень — *Молот бурь*
Шестой уровень — *Сила бога*
Седьмой уровень — *Молот бурь*
Восьмой уровень — *Аура стойкости*
Девятый уровень — *Аура стойкости*
Десятый уровень — *Массовое поражение*
Одиннадцатый уровень — *Сила бога*
Двенадцатый уровень — *Массовое поражение*
Тринадцатый уровень — *Массовое поражение*
Четырнадцатый уровень — *Массовое поражение*
Шестнадцатый уровень — *Сила бога*

1. Молот бурь (Storm Bolt)

Запускает молот бурь в указанную цель, наносит ей повреждение в зависимости от уровня и оглушает на две секунды. Стоимость 140 маны.

Первый уровень — 125 единиц повреждения.

Второй уровень — 175 единиц повреждения.

Третий уровень — 250 единиц повреждения.

Четвертый уровень — 300 единиц повреждения.

2. Массовое поражение (Great cleave)

Позволяет Свену, нанеся всего один удар, повредить нескольких приверженцев противника, находящихся поблизости.

Первый уровень — поражение в размере 15% от удара всем неприятелям поблизости.

Второй уровень — поражение в размере 30% от удара всем неприятелям поблизости.

Третий уровень — поражение в размере 45% от удара всем неприятелям поблизости.

Четвертый уровень — поражение в размере 60% от удара всем неприятелям поблизости.

3. Аура стойкости (Toughness Aura)

Увеличивает уровень защиты Свена и всех союзных войск, находящихся поблизости.

Первый уровень — 1 дополнительная единица к защите.

Второй уровень — 2 дополнительные единицы к защите.

Третий уровень — 4 дополнительные единицы к защите.

Четвертый уровень — 5 дополнительных единиц к защите.

4. Финал — Сила бога (God strength)

Свен на целых 40 секунд становится обладателем значительного увеличения силы атаки.

Первый уровень — сила атаки возрастает на 75%, стоимость 150 маны.

Второй уровень — сила атаки возрастает на 125%, стоимость 200 маны.

Третий уровень — сила атаки возрастает на 175%, стоимость 250 маны.

Без сомнения, именно этот герой уверенно и заслуженно держит пальму первенства в номинации «самая сильная атака в DotA». Каждый его удар, обладающий поистине сокрушительной силой, может не только уничтожить атакуемого противника, но заодно и прихватить с собой всех вражеских монстров, имевших несчастье находиться поблизости. При благоприятном стечении обстоятельств в иной мир отойдет и второй герой.

Область применения Свена огромна, но, на мой взгляд, он лучше всего подходит для разрушения башен, зданий и уничтожения многочисленных скоплений неприятельских существ. Его мощнейшая атака позволяет в считанные секунды лишать противника всевозможных защитных сооружений и большей части его войска. Однако такой мгновенный разгром будет доступен вам только по достижении 16-го уровня развития при условии обладания некоторыми обязательными артефактами.

В управлении действиями этого героя не таится никаких трудностей: достаточно в самом начале игры непрерывно угощать неприятельских героев молотами, а с появлением шестого уровня развития вдобавок примеряйте на себя *Силу бога*. Ни в коем случае не стоит упускать возможность нанести последний удар по противоборствующему герою, но если это вам никак не удается, ничего страшного. Непрестанно зарабатывая деньги, покупайте себе необходимые артефакты (о них будет рассказано чуть позже).

Сразу после получения 16-го уровня переходите в стремительное наступление. Ваша основная задача заключается в уничтожении вражеских башен, а если представится такая возможность, то сравняйте с землей и бараки. После того, как вы вполне освоитесь с нынешним состоянием, можно сказать, что справиться с вами один на один будет почти невозможно.

Как и было обещано, приведу список крайне необходимых этому герою артефактов. Конечно же, в их числе есть и вещички, увеличивающие скорость атаки. Согласитесь, вы изначально обладаете огромной силой атаки, но при большой скорости эта способность будет не слишком эффективна. Но до этого еще далековато, потому что без денег не будет и артефактов. Первым делом приобретите пять отваров просветления и три фляги, до краев наполненные водой сапфира. После чего направляйтесь в выбранный коридор. По прибытии к месту расположения старайтесь не лезть в самую гущу сражения, но и не упускайте возможности подзаработать и набраться опыта.

Итогом этих стараний станет покупка маски смерти (mask of the death) и сапог-скороходов. Затем было бы неплохо маску смерти переделать в маску безумия (mask of madness) и приступить к сборам двух пустых талисманов. Вы можете задаться вопросом: а для чего же нужны талисманы? Все, как всегда, просто: при наличии несокрушимого здоровья и отменной ловкости умом ваш герой явно не блещет, а значит, запасы его маны крайне скудны. Их не хватит на использование финального заклинания в сочетании с маской смерти и *Молотом*, а эта связка очень важна для убийства вражеских героев.

В качестве общей рекомендации можно сказать так: не забывайте все время пополнять запасы отваров просветления, а также можно держать на всякий случай одну флягу с водой сапфира. В заключение я бы посоветовал с помощью сапог-скороходов и еще некоторых ингредиентов сделать мощной свою походку.

Если, несмотря на приложенные вами усилия, сочетание сил в игре все еще остается на уровне 5x5, то вам следует уделить внимание укреплению здоровья, чтобы не умереть раньше вашего «звездного часа». Если же соотношение вида 3x3, то вполне можете купить гиперкамень и путем продажи маски смерти сменить ее на Санг и Яшша (Sange&Yasha). В остальном полагайтесь на себя и на удачу, которой я вам искренне желаю. **ЛКИ**



Критические удары по 700 единиц — это не шутка.

Феликс Морозовский и И. Денисенко

Вот уже много месяцев разработчики Warhammer 40000: DoW с упорством, достойным лучшего применения, не хотят менять существующий баланс в игре. Однако, оставляя безо всякого изменения игру, они также и не исправляют найденные в ней ошибки, а ведь умело использованная ошибка может привести к кардинальным изменениям в расстановке сил. Вот так и произошло! Новый, относительно недавно найденный banner bug был совсем недавно приспособлен умельцами — о том, что это и как его использовать, читайте ниже. Конечно, другие расы мы тоже не оставили в стороне. Вы узнаете несколько интересных фактов об их возможностях, а также о том, чем сильны их противники.



Warhammer 40000: Dawn of War:
Waaagh! или зеленое нашествие

❖ **Жанр:** стратегия (RTS) ❖ **Создатели:** Relic Entertainment, THQ ❖ **На что похоже:** Starcraft, Ground Control II: Operation Exodus ❖ **В России:** Game Factory Interactive ❖ **Системные требования:** PIII-1,4GHz, 256MB, 32MB video (PIV-2,2GHz, 512MB, 64MB GeForce 3) ❖ **Сколько дисков:** 3 CD ❖ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ❖ **Сайт игры:** www.dawnofwargame.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Что такое — висит на стене зеленое и плачет?

(Детская загадка.)

ОРКИ ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ: БЛИЦ КОЗЫРЯМИ

Раса: орки (Orcs).
Карта: любая.

Уже много раз мы обращали ваше внимание на то, что в честном бою орки не могут противостоять эльдарам (Eldars), находящимся на том же уровне игры. И до недавнего времени это было чистой правдой. Но сейчас мы с радостью сообщаем, что ситуация сдвинулась с «мертвой точки» в сторону орков. Народные умельцы орочьей расы путем многократных экспериментов обнаружили интереснейшую ошибку, которую допустили (а точнее, пропустили) разработчики данной игры. Она заключается в следующем: допустим, вы построили четыре агитпункта граааа! (Waaagh! banner), дождались, когда пунктики граааа! достигли своего максимального значения, а затем быстренько продали их. Но после завершения сделки «купли-продажи» ваши пунктики не пропадают, а это значит, что вы все еще можете заказывать высокоуровневых бойцов. Ну, а деньги на их производство вы только что получили! Ниже мы вам расскажем о том, как лучше всего использовать это неоспоримое преимущество. В качестве «подопытных кроликов» на этот раз будут выступать эльдары, хотя впоследствии вы сможете модифицировать эту стратегию на противостояние любым видам десантников. Но для начала все же советуем потренироваться на эльдарах.

Может, и не стоит этого делать, но мы все же напомним вам еще раз наиболее простой и эффективный способ до отказа пополнить уже выделенный отряд верных тружеников — гретчинов (Gretchin squad). Для этого требуется всего лишь найти на клавиатуре кнопочку с изображением буквы R и много раз ее нажать. В один далеко не прекрасный момент она перестанет действовать, и сразу же после этого возведите первый по счету агитпункт граааа!, а затем еще один. Теперь сосредоточьте свое внимание на первой шобле рубак (Slugga boy), находящейся в вашем распоряжении, и прикажите им непрерывно и неустанно снабжать вас все новыми и новыми точками влияния (strategic point).

Вы, наверное, уже заметили, что один отряд рабочих не слишком хорошо справится со всеми поручениями, которые вы пожелаете отдать. Для исправления создавшегося дефицита рабочей силы предлагаем вам заказать еще одну шоблу гретчинов в лагере (settlement). Как только завершится их производство на свет, отправьте их на строительство очередного агитпункта граааа! и бараков (da boyz hut). После того, как лагерная мастерская освободится от изготовления рабочих, натренируйте в ней шоблу рубак. К сожалению, никто еще не придумал для них более эффективного занятия, чем непрерывный захват точек влияния. В связи с этим рекомендуем направить их по стопам собратьев.

Когда строители первых двух агитпунктов закончат их возведение, вы заметите, что остро нуж-



➠ Продавая агитпункты, смотрите не продайте лишнего.

даетесь в присутствии дегенератора (generator). Поэтому прикажите рабочим расположить это строение в наиболее подходящем месте вашей базы. После того, как список зданий на вашей территории пополнится казармами, направьте освободившихся рабочих к первой захваченной точке влияния, чтобы они заказали там пост слухача (da listening post). Как раз к тому времени, когда возведение дегенератора перейдет в завершающую стадию, количество пунктиков граааа! вырастет до максимального значения (на данный момент — это 30). Как вы уже догадались, требуется продать их, а на вырученные деньги набросать где-то в ваших владениях свалку пушек (pile o gunz!) и в нужных местах расположить посты слухача.

Вот теперь подошла очередь для найма излюбленного героя всех времен и народов — бальшого железячника (Big Mek). Сразу после окончания изготовления свалки пушек необходимо снабдить козырем (add leader: nob leader) первый отряд рубак, а ко второму пока присоединить бальшого железячника. Не волнуйтесь, этот отряд не останется без руководства козыря, но сможет получить его только после того, как позволят средства. Накопившиеся после этого 40 стратегических пунктиков следует потратить на заказ тилипартатора (kustom tellyaporta research) для железячника. Следует заметить, что в это время ваша армия уже со всех ног бежит на свидание с неприятелем.

Дождитесь, пока запасы стратегических пунктиков поднимутся до отметки в 140, и без сожаления потратьте их на тренировку еще одного отряда рубак. Добравшись до вражеской территории, необходимо поступить следующим образом: одна шобла рубак под предводительством железячника пусть атакует видящую (Farseer), а оставшийся не у дел отряд должен заняться блокированием пауков (Warp spider squad) (если же в армии противника таких существ не обнаружено, то вплотную займитесь уничтожением дозорных (Guardian squad)). Запомните, что в данном случае лучше всего пополнять отряды бойцов до трех особей.

Спустя некоторое время у вас все-таки отнимут возможность производить козырей. Что же делать? Придется опять строить три агитпункта и ждать, пока не вырастет до максимума число пунктиков, а затем снова их продавать. В общем, еще раз использовать уже знакомый и, надеемся, полюбившийся прием. В процессе всех этих манипуляций бесчинствуйте на базе неприятеля, как только можете, уничтожайте все, что попадется под руки, но помните, что с каждым отрядом вражеских пауков должен сражаться всего один взвод ваших рубак.

ОРКИ В «ДОЛИНЕ КОХАЛА»: БЛИЦ ТЕХНИКОЙ

Раса: орки.
Карта: «долина Кохала» («valley of Korhal»).

Чуть выше мы уже посвятили вас во все тонкости недавно замеченной ошибки игры, позволяющей виртуально продать честно заработанные пунктики граааа!. Вы были ознакомлены с тем, как этот факт можно использовать для строительства бойцов высокого уровня. Сейчас же мы расскажем о том, как можно в кратчайшие сроки получить технику. Конечно, мы не утверждаем, что данную стратегию можно использовать только на карте «долина Кохала», пожалуйста, применяйте где хотите, но учтите следующий нюанс: каждое развитие типа «блиц» требует довольно высокой точности.

Но даже одна и та же стратегия на разных картах для своего воплощения в жизнь требует различных промежутков времени, а это значит, что ее основная нить тоже должна меняться. Порой это приводит к очень существенным модификациям. Как вы понимаете, процесс игры находится в сильной зависимости от того, какой тактикой вы пользуетесь (конечно, уровень микроуправления тоже немаловажен, но все-таки не настолько). Учитывая все эти факторы, мы решили привязать данное развитие именно к этой карте, чтобы лучше всего ознакомить вас с его основной идеей.

Наверное, после стольких напоминаний вы уже на всю жизнь усвоите, какое именно действие приводит к пополнению отряда гретчинов до максимального количества. Ну, а для новичков, первый раз столкнувшихся со статьей из цикла «Warhammer», расскажем все еще раз. Алгоритм работы предельно прост: 1) нажмите клавишу с буковкой R; 2) продолжайте это действие, пока видны его последствия, в противном случае переходите к выполнению написанного ниже. Теперь дошла очередь выдать под завязку заполненному отряду какое-нибудь задание. На наш взгляд, выгоднее всего приказать им построить два идентичных здания, представляющих собой агитпункты граааа!. В это же время направьте первый и пока единственный взвод рубак к ближайшей точке влияния с целью перевести ее под ваше руководство.

Когда они с этим успешно справятся, пусть не останавливаются на достигнутом, а захватывают остальные точки влияния. Несложно заметить, что вам хотелось бы иметь третий по счету агитпункт граааа!, но единственная шобла гретчинов, находящаяся в вашей власти, уже занята. Выход из сложившейся ситуации находится довольно быстро: необходимо заказать в лагере еще один отряд рабочих, выдав им после появления указанное задание. Оставляем на ваше усмотрение время строительства следующих агитпунктов, заметим только, что было бы неплохо увеличить их общее количество до четырех. Сразу после того, как вторая порция рабочих выйдет из лагерных ворот, приступайте к производству второго отряда рубак. На данном этапе игры они лучше всего пригодятся вам в качестве захватчиков точек влияния.

Вспомним, что шобла гретчинов, сопровождающая вас с самого начала партии, была занята возведением агитпунктов граааа!. Как только она освободится от выполнения этого поручения, прикажите труженикам снабдить вас дегенератором. Нелишним будет обратить ваше внимание на то, что все точки влияния, перешедшие к вам, нуждаются в прикрытии. Выгоднее всего для этого использовать посты слухача (на данный момент вам понадобится три поста). Их строительством должна заняться вторая шобла гретчинов, закончившая строительство агитпункта.

Насобирав 40 пунктиков граааа!, переходим к применению долгожданного приема, описанного во вступлении к этой стратегии, а именно: продаем все агитпункты граааа!. На полученные от этой сделки ресурсы закажите казармы и очередной пост слухача. Затем уделите некоторое количество средств на возведение второго дегенератора. Как только долгожданные казармы гостеприимно откроют свои двери, переходите к строительству внушительной свалки пушек, а после появления дегенератора озаботьтесь заказом последнего, пятого поста слухача. Наконец пришло время узнать, против кого же вы играете на сей раз (конечно, если вы еще не располагаете такими сведениями). Но предупреждаем, что на этом задании ни в коем случае нельзя терять бойцов.

Когда количество пушек, сваленных в кучу на вашей территории, достигнет желаемой величины и перестанет пополняться, можно будет заметить, что ресурсов, имеющихся в наличии, вполне хватает для заказа цеха железячника (da Mek shop),



Никто не сравнится с империей на высших ступнях развития.



Да уж. Пожалуй, быстрые партии на «перекрестке» встречаются нечасто.





Приглядитесь. Уже два вездехода на базе противника на пятой с половиной минуте!



Вы будете защищаться и таким образом.

коим и советуем вам обзавестись. После чего дождитесь накопления еще 150 стратегических пунктиков, потратьте их на возведение третьего дегенератора и сразу же продайте лагерь.

На вырученные от этой аферы деньги приобретите бальшого железячника, раздайте козырей всем отрядам и закажите усовершенствование *крутые атцы* (*more dakka research*). А в цехе железячника вам понадобится виздеход (wartrukk). Можно сказать, что подготовка к решающей атаке почти закончена. Осталось только выдать рубакам ракетницы, дождаться появления вожделенного виздехода, и вперед! Но, начав наступление, не думайте, что больше вам ничего не понадобится. Как раз наоборот: соберите в цехе еще один виздеход.

Тактика ведения боя представляет собой следующие рекомендации: с помощью техники давим пехоту, железячник в сопровождении одного отряда рубак, обделенного ракетницами, берет на себя обезвреживание командира, а рубаки с ракетницами уничтожают здания. Для того, чтобы получить в свое распоряжение третий виздеход, вам понадобится еще один агитпункт грaaaa!, но закажите это строение только после того, как поступит заявка на производство самого виздехода. Теперь можно сказать, что у противника практически нет шансов выстоять под вашим натиском.

ХАОС ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ: ЕЩЕ ОДИН TR2

Раса: хаос (Chaos).
Карта: «кровавая река» («blood river»).

Как мы уже неоднократно говорили, самых сильных относительно представителей других рас бойцов хаоса можно получить только тогда, когда главное здание уже усовершенствовано один раз. Но основная проблема как раз и заключается в том, чтобы дожить до этого второго уровня развития. Стратегии, позволяющие благополучно претворить в жизнь эти планы, как правило, очень сложны в исполнении, потому что требуют точнейшего расчета времени и количества ресурсов.

Именно поэтому мы вынуждены привязывать тактики такого рода к определенной карте (в данном случае к «кровавой реке»). Это не значит, что развитие не может быть подвержено модификации до такой степени, чтобы стать эффективным и на другой карте, но о таких изменениях порой приходится рассказывать отдельно. Иногда различия между двумя стратегиями могут показаться вам мелкими и несущественными, однако именно они решают исход поединка. Также отметим, что для успешного применения этого развития на практике вам потребуется умение управлять осквернителями (Defilers), которое мы уже описывали в июльском номере.

Как обычно, попадая в начало игры, вы видите, что уже давно выделенный трудолюбивый еретик (Heretic) ждет ваших распоряжений. В связи с этим советуем приказать ему построить храм хаоса (chaos temple), но сразу предупреждаем, что его обычная производительность труда вам покажется недостаточно высокой, поэтому придется подстегнуть его с помощью *принудительного труда* (*forced labor*). Затем обратите свой взор на оплот ереси (desecrated stronghold), и вы поймете, что остро нуждаетесь в заказе взвода культистов (Cultist squad), а это единственное здание, которое выполнит ваше желание.

После успешного начинания натренируйте там же еще одного еретика и второй по счету отряд культистов. Обе группы вышеуказанных бойцов были рождены на свет, в частности, для того, чтобы захватить как можно больше точек влияния, вот и дайте им заняться делом их жизни. Второй еретик, благополучно поступивший к вам в услужение, тотчас отправляется на первое задание, а именно возводить плазменный генератор (plasma generator). Как только старший рабочий покончит со строительством храма хаоса, отправьте его помогать собрату с генератором. А в самом открывшемся храме следует нанять отряд космических десантников хаоса (Chaos space marines). В его задачу входит захват еще одной точки влияния, а также пусть отбивает первые атаки не в меру разбушевавшегося сторонника эльдаров.

Как вы помните, оба еретика на данный момент усердно собирают плазменный генератор, причем один из них совершенно здоров, а второй — измучен *принудительным трудом*. Настало время разлучить эту парочку, отправив не тронутого пытками рабочего на строительство радарного поста (listening post). После этого следует сразу же улучшить это здание до охранного поста (fortified position add-on). Как только оставшийся труженик справится с генератором, закажите еще одно приспособление этого типа.

Заметим, что все переведенные под вашу ответственность точки влияния нуждаются в прикрытии, и не в каком-нибудь, а в очень хорошем, поэтому возводите на них радарные посты и по мере накопления энергии улучшайте их. После того, как все вышеуказанные точки перейдут к вам, выберите один отряд культистов, снискавший наивысшее ваше расположение, и отошлите его к реликту (relic). Затем пусть те же бойцы наведаются на вражескую территорию, устроят там небольшой беспорядок, а заодно пристально посмотрят, чем же занимается неприятель в свободное время.

Когда все предложенные нами улучшения будут произведены, постройте оружейную хаоса (chaos armory) и на всякий случай обзаведитесь ракетной турелью (missile turret upgrade add-on). В появившейся оружейной рекомендуем заказать усовершенствование *тяжелое вооружение* (*heavy weapon increase*). Дождитесь, когда накопятся очередные 200 стратегических пунктиков, и потратьте их на тренировку второго по счету отряда космодесантников. Также советуем снабдить бойцов этого типа тяжелыми болтерами (heavy bolter), так как с этого момента вам предстоит упорно отбивать атаки вражеских жнецов (Dark reaper squad).

Наконец, когда концентрация ваших ресурсов будет составлять 250/100 единиц, закажите ключевое улучшение этой партии, а именно: усовершенствуйте оплот ереси до оскверненного монастыря (desecrated fortress). В это время старайтесь как можно дольше сдерживать наступление жнецов. По необходимости отремонтируйте разоренный ими охранный пост. Также стоит увеличить на единицу количество плазменных генераторов и расширить свое войско с помощью одного взвода рапторов (Raptor squad). Как только главное здание будет окончательно и бесповоротно усовершенствовано, обзаведитесь вратами машин (machine pit) и расположите где-то в ваших владениях еще два генератора. В качестве завершающих приготовлений к атаке можно указать следующие: раздайте всем отрядам максимальное количество тяжелых болтеров, сразу после того, как появится возможность, приобретите осквернителя, а затем еще одного. Вот теперь можно начинать наступление, главной целью которого будет прорыв обороны противника и уничтожение всех варп-маяков (webway gate), приютившихся на его территории. Конечно, такие далеко идущие планы могут и не оправдаться, но тогда постарайтесь хотя бы нанести неприятелю побольше урона. Затем обзаведитесь двумя улучшениями под названием *«увеличение количества техники»* (*vehicle cap increase*), но не забывайте при этом тренировать новых осквернителей. Плюс ко всему рекомендуем подкреплять свое войско космическими десантниками, наделенными плазмометами (plasma gun).



Глайдеры хоть и плохо уничтожают технику, но на это у вас же есть пехота с ракетницами.

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ОРКОВ: ТЕХНИЧЕСКИЙ ПОДХОД

Раса: космодесант (Space marines).

Карта: «кровавая река».

И опять мы хотим обратить ваше внимание на широко известный факт: слабая сторона орков заключается в трудности противостояния вражеской технике. Такая невыгодная ситуация создалась из-за того, что приверженцы этой расы не располагают мощными ракетометами, а их воины не наделены богатырским здоровьем, вследствие чего умирают чрезвычайно быстро. Все, что остается этим беднягам, — это проявлять активность с самого начала игры. Однако, стоит отдать им должное, они настолько овладели искусством ранних атак, что вы можете просто не дожить до славного момента, знаменующего появление в вашей армии высокотехнологичных бойцов. В самом зародыше подавите эти пагубные стремления — для этого вам нужно следующее...

Первому и пока единственному служителю (Servitor) с самого начала игры уготованы аж два ответственных задания, которые он обязан последовательно выполнить: построить кельи-казармы (chapel-barracks) и снабдить вас плазменным генератором (plasma generator), затем пусть ставит радарные посты на захваченных стратегических точках. Теперь необходимо в оплоте веры (stronghold) произвести второго служителя (он нужен для того, чтобы быть поддержкой и опорой первому и всегда находиться в паре с ним, в печали и в радости, в горе и в болезни) и три взвода разведчиков (Scout marine squad). Задача этих славных бойцов заключается в непрерывном захвате приглянувшихся вам точек влияния.

Как только долгожданные кельи-казармы будут готовы к выполнению ваших распоряжений, наймите в них командора. Так как он обладает внушительным видом и неплохими военными качествами, то вполне сможет отпугивать неприятеля, пока не подойдет подкрепление в виде космических десантников (Space marine squad). Однако, нерушимо удерживая линию обороны, постарайтесь не терять слишком много жизненной силы. Постараться это осуществить можно, например, ведя бой издалека.

После того как первый генератор ознаменует свое появление, увеличив ваши запасы сразу на 50 единиц энергии, а затем еще на десять, усовершенствуйте один из радарных постов (listening post) до охранного поста (fortified position add-on). То же самое необходимо проделать и со вторым постом, прикрывающим точку влияния. Затем подтяните потуже пояс и накопите 200 кредитов, которые предстоит потратить на пополнение вашего войска отрядом космических десантников. Как вы понимаете, одного такого подкрепления будет недостаточно, поэтому придется повторить данную несложную процедуру еще раз.

В итоге у вас в наличии окажутся два взвода бойцов. А за время, потраченное на их тренировку, успеет набраться достаточное количество энергии, чтобы переоборудовать третий радарный пост в охранный. Через небольшой промежуток времени на ваш счет поступят еще некоторые средства. Их необходимо потратить на строительство очередных двух плазменных генераторов. Наверное, вы уже давно мечтаете обзавестись оружейной (armory). Можем вас порадовать — вожделенный миг настанет после того, как все радарные посты подвергнутся усовершенствованию. В процессе возведения долгожданной оружейной не забудьте натренировать очередной отряд космодесанта. Когда же это здание широко распахнет свои ворота, произведите в нем улучшение *тяжелое вооружение* (*heavy weapon increase*) и приступайте к переоборудованию оплота веры в монастырь (monastery (HQ add-on)).

Как вы понимаете, на выполнение всех ваших задумок требуется огромное количество энергии, поэтому, чем больше растет ваш аппетит, тем больше требуется генераторов, чтобы его удовлетворить. Постройте еще два сооружения этого вида. И порадуйте своих бойцов улучшением *дымовые гранаты* (*wargear: smoke launchers*). К моменту завершения перепланировки главного здания доведите количество десантников в каждом из отрядов до шести человек.

Затем, не медля ни секунды, возведите храм (machine cult), посвященный богу-машине, раздайте всем отрядам, за исключением одного, плазмометы (plasma guns), а оставшийся вооружите ракетницами (missile launcher). После того, как вы сможете распоряжаться *тяжелым вооружением*, порадуйте своих закаленных в боях воинов целым набором новшеств, который состоит из *целеуказателя* (*wargear: target finders*), *бионики первого уровня* (*wargear:bionics level 1*) и *плазменных пистолетов* (*wargear: plasma pistols*).

Давно известно, что в каждой компании существует лидер, а у каждого отряда, соответственно, должен быть командир. Однако до недавнего момента ваши взводы были лишены этой почести. Поэтому, чтобы исправить в корне неверную ситуацию, раздайте всем командиров (add leader: sergeant). Вы, наверное, помните, что когда-то заказывали храм бога-машины. Так вот, когда его строительство завершится, начинайте производство глайдеров (Land speeder). Выбор пал на эту технику не случайно. Именно они очень эффективно уничтожают десантные подразделения неприятеля благодаря своей маневренности и приемлемой живучести. В общем, с этого момента расширяйте свою армию глайдерами и отрядами космических десантников, оснащенных плазмометами и ракетными установками. При этом не стоит экономить на энергии, так как ее у вас предостаточно. Поэтому не жадничайте, а произведите улучшение *ускоренная добыча ресурсов* (*escalate engagement research*). В бой!

ОРКИ: BANNER BUG НА КАРТЕ «ВСТРЕЧА РАЗУМОВ»

Раса: орки.

Карта: «встреча разумов» («mind meeting»).

Вы могли заметить, что эта статья в основном посвящена разнообразным блицам. Как уже неоднократно упоминалось, этот вид стратегий находится в сильной зависимости от точности расчетов. Не прощает он и малейших пробелов в микроконтроле или умении обращаться с различными видами бойцов. Данная тактика поможет вам правильно использовать описанную выше ошибку, возникающую при продаже агитпунктов граааа!, на карте «встреча разумов». Не пугайтесь внушительных размеров этой местности, потому что опытным путем уже проверено: на ней можно провести предлагаемый нами блиц. Что касается противоборствующей расы, эта стратегия лучше всего действует против эльдаров. Хотя с небольшими модификациями, внесенными в нее после первых пяти минут игры, использование становится вполне эффективным и против любого вида десантников. Плюс ко всему вам пригодится «эффект неожиданности», ведь противник не может даже предположить, что вы решитесь на раннюю атаку на такой огромной карте. Читайте и тренируйтесь!

Ну что? После стольких напоминаний, наверное, не сложно ответить на вопрос: какие действия необходимо предпринять в первую очередь и зачем они нужны? Правильно, много раз нажимаем кнопочку R, расположенную на клавиатуре. Каждое ее касание приводит к тому, что уже выделенный отряд гретчинов приветствует в своих рядах нового члена. После того, как это своего рода заклинание перестанет действовать, закажите агитпункт граааа!, а затем еще один. Затем стоит вплотную приступить к вопросу захвата точек влияния. Для разрешения этой проблемы как нельзя лучше подходит шобла рубак. Поэтому отправьте этих доблестных бойцов занимать точки влияния одну за другой. В лагере рекомендуем натренировать еще одну группу рабочих, а для первого отряда тружеников лучше всего установить флажок автопополнения. За пару секунд до появления заказанных гретчинов у вас появится возможность натренировать вторую по счету шоблу рубак, что и советуем вам непременно сделать. По истечении этой пары секунд самих новорожденных рабочих отошлите строить очередной агитпункт граааа! и бараки. Как только третий по счету агитпункт украсит ваши владения, вы поймете, что остро нуждаетесь в приобретении дегенератора, а мы, в свою очередь, не видим никаких причин для отказа. Да, скорей всего, вы и сами догадались, но все же обратим ваше внимание на то, что второй отряд рубак тоже пробует свои силы в деле захвата точек влияния.

Сразу после того, как новые бараки начнут свое существование, вам предстоит возвести первый пост слухача на одной из переданных под вашу ответственность точек влияния. Как раз к завершению изготовления дегенератора вы с радостью обнаружите, что количество пунктиков граааа! достигло максимума (не-





➠ А начало атаки на «встрече разумов» на минуту позже.

➠ Начало такой атаки приходится на начало третьей(!) минуты.

сложно посчитать, что их запасы составляют 30 пунктиков). Это значит, что настал самый выгодный момент для продажи всех агитпунктов. На этот раз вырученные от сделки средства пойдут на приобретение вашего любимого командира — бальшого железячника — и на строительство второго поста слухача.

Теперь необходимо произвести некоторые расчеты, касающиеся запасов ресурсов. Если все идет по намеченному пути, то к концу строительства первого поста на занятой точке вы накопите достаточно средств для возведения третьего по счету сооружения этого типа. А когда второй пост сообщит о своей полной боевой готовности, вы получите ни с чем не сравнимую возможность свалить где-нибудь много-много пушек. После этого, сильно не раздумывая, прикройте еще одну точку влияния постом слухача и порадуйте железячника покупкой тилипартатора.

Как только свалка пушек приобретет вполне завершенную форму, снабдите каждый из отрядов рубак козырем и смело отправляйтесь в атаку. Как мы уже говорили, данное противостояние разворачивается на карте больших размеров. Поэтому, пока ваша армия находится в пути на вражескую базу, вы сможете собрать некоторое количество ресурсов, вполне достаточное для тренировки еще двух отрядов рубак. Последних также следует снабдить козырями и направить на территорию противника. После этого возведите очередной пост слухача, накопите 140 стратегических пунктиков и расширьте ваше войско пятой по счету шоблой рубак. Однако эти бойцы пока не предназначены для военных действий. Больше всего они вам пригодятся, если захватят реликт и несколько критических точек (critical points).

Если вы сражаетесь с каким-либо из видов десанта и воины этого типа начинают не в меру усердно защищать свои радарные посты, то рекомендуем наделить рубак усовершенствованием *дикое рубилово* (*more choppy research*), которое призвано увеличить скорость уничтожения особо надоевших постов, и начать заново производство агитпунктов граааа!. Однако при этом не забывайте всеми силами поддерживать свою армию, например, своевременно пополнять отряды рубак до четырех представителей в каждом (включая козырей). Если победа все никак не желает закрепиться за вами, то постепенно постройте четыре агитпункта грааааа!. С этого момента основная линия развития раздваивается, и вам предстоит принять ответственное решение: что же делать дальше?

❖ Если вы считаете, что нанесли огромный ущерб противнику, то смело можете отступать. Дождитесь, пока уровень пунктиков граааа! поднимется до максимальной отметки, и снова продайте их. Конечно, этот процесс достаточно длительный, поэтому, чтобы ожидание не показалось слишком скучным, советуем увеличить количество дегенераторов на одну-две единицы. На вырученные от продажи агитпунктов деньги возведите цех железячника и наладьте в нем производство виздеходов.

❖ Нанесенный урон не приобрел хоть сколько-нибудь впечатляющих размеров. Тогда лучше всего лишить неприятеля двух постов внизу карты (или вверху, смотря по тому, где находитесь вы, а где противник). Затем ненадолго отступите, использовав выигранное таким образом время для того, чтобы вооружить половину своего войска ракетницами. А теперь — снова в атаку. Для того, чтобы поддерживать здоровье ваших доблестных бойцов на должном уровне, можете натренировать нескольких дурдоков (Mad docs).

ХАОС ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ: КОНТР-БЛИЦ-УДАР

Раса: хаос.
Карта: «внешние пределы» («out of reaches»).

Скорее всего, вы уже хорошо усвоили некоторую особенность эльдаров, а именно — то, что они очень любят устраивать ранние атаки, используя одних из самых эффективных своих бойцов — дозорных. Надо сказать, что в этом они достигли вполне приличного уровня мастерства. Но теперь все игроки, выбирающие расу хаос, смогут практически безнадежную для себя ситуацию превратить в несомненно выигрышную. В общем, основная идея вынесенной на ваш суд стратегии заключается в использовании против эльдаров их же оружия. Данное развитие окажется эффективным еще и за счет выбора специфической карты. Можно не сомневаться в том, что эльдары на «внешних пределах» не упустят возможности провести блиц-атаку. Вот тут-то их и поджидает хорошо продуманный контр-удар...

Итак, первым строением, которое вы сможете самостоятельно расположить на своей территории, станет храм хаоса. Для его возведения необходимо задействовать уже выделенного еретика, причем для придания ему требуемой скорости советуем использовать *принудительный труд*. Но все равно, как бы вы ни старались, как бы ни принуждали рабочего побыстрее справляться с полученными заданиями, в одиночку ему этого не осилить. Поэтому придется в оплоте ереси натренировать еще одного еретика и обязать обоих тружеников всегда работать в паре. Там же рекомендуем произвести отряд культистов, который успешно справится с захватом ближайшей к вам точки влияния. Однако одной точкой дело никак не ограничится, то есть вышеназванным бойцам предстоит приложить немало усилий, чтобы передать вам как можно больше точек влияния. В изготовленном храме хаоса советуем постепенно заказать два взвода космических десантников хаоса и лорда хаоса (Chaos lord) (ни в коем случае не изменяя порядок производства).

После того, как первая стратегическая точка будет занята, укрепите ее радарным постом (при его строительстве также необходимо использовать *принудительный труд*), а отважным культистам прикажите захватить точку влияния, расположенную в ближнем углу карты. Первый, равно как и второй, отряд космодесанта выгоднее всего использовать для того, чтобы обеспечить должный уровень защиты культистов, занятых нелегким делом отвоевывания точек влияния. В процессе строительства лорда хаоса рекомендуем довести число десантников в каждом из взводов до семи.

Как только лорд хаоса обретет возможность взять под свое командование все ваше войско, осуществите марш-бросок всей армии через центр карты на вражескую базу. Как вы понимаете, было бы совсем не лишним снести все на своем пути. При этом далеко не всех воинов следует использовать для проведения военных действий. Пусть культисты идут следом за подразделениями космических десантников и захватывают точки влияния, попавшиеся на глаза, а верным еретикам поручите возводить радарные посты.

Давайте точнее определимся со временем. По нашим подсчетам, с момента, знаменующего начало атаки, вы получите приблизительно минуту доминирования. Когда это время будет подходить к концу, вы уже должны быть во владениях эльдаров и, стоя в тяжелом укрытии (heavy cover), уничтожать их портал призвания (aspect portal). Еще раз укажем вам на то, что вести бой следует только из тяжелого укрытия. Противник не станет начинать атаку до тех пор, пока не получит возможность бросать в вас *плазменные гранаты* (*plasma grenade research*). А этот радостный для него момент наступит только тогда, когда вы надежно укрепитесь на его территории и начнете методично уничто-

жать портал призвания, а может, и еще позже. Закончив задуманное черное дело, начинайте короткими перебежками перемещаться от укрытия к укрытию, добиваясь продвижения своей армии к верху карты.

После того, как громада третьего радарного поста увенчает точку влияния, натренируйте очередной отряд десантников хаоса и доведите численность бойцов в каждом из этих взводов до восьми. Если противник начнет свое наступление в тот момент, когда вы находитесь в укрытии, можете смело увеличивать на единицу счетчик своих побед. Тяжелое укрытие позволяет получить меньшие повреждения от дальнего боя. Конечно, неприятель может попытаться проникнуть поближе к вам, но тогда на вашей стороне окажется еще большее преимущество. Смело переходите в ближний бой и изгоняйте врага из своего укрытия. При этом пусть лорд хаоса, как всегда, отвлечет на себя внимание видящей.

По мере накопления средств закажите еще один отряд космических десантников хаоса и плазменный генератор. Затем обзаведитесь оружейной хаоса и по окончании ее изготовления экипируйте всех бойцов тяжелыми болтерами. Если неприятель собрался с силами и ресурсами и заново отстроил так тщательно разрушенный портал призвания, а также успел нанять там темных жнецов, то у него явно не будет возможности заказать побольше дозорных. Поэтому вы смело можете отдать приказ одному из отрядов перейти в ближний бой со жнецами, тем самым быстренько нейтрализовав их.

Может случиться и так, что противник под шумок натренирует взвод баньши (Howling banshee squad). С ними успешно справится ваш лорд хаоса. Однако, как вы помните, он усиленно общается с видящей. Для того, чтобы без потерь переориентировать его на борьбу с баньши, придется уничтожить видящую немного раньше с помощью фокусировки огня. В общем, какие бы трудности вас ни ожидали, помните, что неприятель все равно потратит лишние средства, вследствие чего не сможет располагать большой армией. А если учесть, что в начале своего наступления вы лишите его двух постов (то есть снимете два флага), то противник смело сможет объявить себя банкротом. Удачи во всех начинаниях!

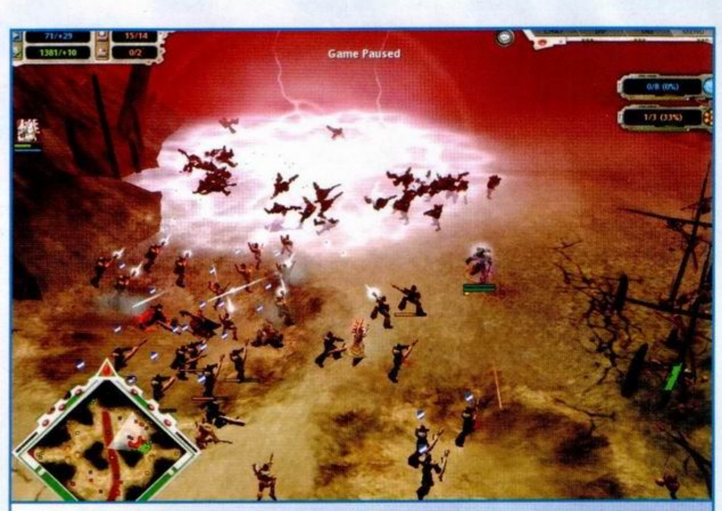
ОРКИ ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ НА «ПЕРЕКРЕСТКЕ МЕРТВЕЦОВ»

Раса: орки.

Карта: «перекресток мертвецов» («deadman's crossing»).

Вот уж какая карта не терпит ранних атак — это широко известный «перекресток мертвецов». Один-единственный проход, скрывающий за собой длиннейший путь к вражеской базе, два слышащих алтаря на входе в нее и ни с чем не сравнимая возможность пресечь все поползновения к атаке, поставив всего одну пушку. Что еще надо, чтобы спать спокойно, вообще не задумываясь о блицах? Ан нет! Только не для непревзойденных мастеров этого дела — орков. Только они везде пройдут, пролезут в любые трещины, сметая на своем пути все, что может хоть на секунду приостановить их неуклонное продвижение. А удается им все благодаря тому, что их козыри, относящиеся к разряду тяжелой пехоты, обладают несокрушимым здоровьем в размере 900 единиц. Но все же для того, чтобы преодолеть столь весомые защитные сооружения, нужна столь же солидная по убойной силе армия. Самое ужасное обстоятельство заключается в том, что на карте вы не сможете воспользоваться уже описанной ошибкой, связанной с продажей агитпунктов, потому что вы обязательно понесете большие потери, которые потребуют немедленного подкрепления в лице отрядов рубак, заблаговременно снабженных козырями. Иначе от вашего внушительного войска за несколько секунд не останется даже мокрого места. В общем, о том, как в таких нечеловеческих условиях добиться желаемого эффекта, читайте ниже.

С самого начала игры вас ожидает уже выделенный отряд гретчинов. С помощью несложной процедуры, заключающейся в легком, но многократном нажатии клавиши с буквочкой R, пополняем его до максимального количества. Предлагаем этой группе рабочих условно присвоить первый порядковый номер и установить для нее автопополнение. Проделав необходимые манипуляции, отошлите тружеников меча и орала возводить первый агитпункт граааа!. Имеющемуся в наличии отряду рубак (которому не присваивается никакой номер, поскольку ничем замечательным он не выделяется) прикажите приступить к продолжительному процессу, состоящему в непрерывном захвате ближайших точек влияния. Переместив указатель мыши к лагерю, закажите в нем шоблу гретчинов и сразу же обозначьте ее номером два. Для этих рабочих уже готово первое задание, а именно — построить бараки. Затем все в том же лагере произведите на свет второй взвод рубак (а за ними и еще один), которому тоже следует приказать занимать точки влияния, но не поблизости, а на выходе с базы. Это необходимо потому, что вражеский командир (в роли которого выступает давно знакомая вам видящая), не вовремя появившись, может при помощи всего одного заклинания уничтожить всех ваших строителей, а спрятать их будет просто негде. А вот если заблаговременно позаботиться об их надежном укрытии, то видящая будет просто бессильна в этом отношении.



Этот шторм не сильно повредит войску, так как оно находится под защитой слова императора.

Как только изготовление бараков завершится, наймите в них бальшого железячника. После того как он появится на свет, преподнесите ему подарок в виде личного тилипартатора. Отряд гретчинов, помеченный номером два, пусть прикроет постами слухача все занятые точки влияния, которые расположены на выходе из ваших владений. Можете расслабиться, потому что на некоторое время ваша главная миссия заключается в захвате стратегических точек и возведении на них постов.

В процессе изготовления последнего запланированного поста слухача соотношение ресурсов, насобиравшихся в ваших запасах, будет составлять 150/50. Немного поразмыслив, вы придете к выводу, что этих средств как раз достаточно для строительства свалки пушек. Место ее расположения следует выбрать не случайным образом, а прислушавшись к нашему совету: поместите это объемное сооружение на таком расстоянии от входа на вашу базу, которое чуть-чуть превышает расстояние оттуда же до постов слухача. Также рекомендуем вам обзавестись еще двумя агитпунктами граааа! и очередной шоблой рубак.

Сразу же после того, как у вас появится возможность приобрести козырей, раздайте их всем отрядам рубак. Когда производство этих военачальников завершится наполовину, смело отправляйтесь в наступление на неприятеля. Заметим, что при уровне доходов, устойчиво держащемся на отметке 80, вы вполне способны не только тренировать дополнительные отряды бойцов, но и в случае необходимости пополнять уже существующие. Также обратите внимание на один очень важный момент: когда в наличии будут находиться четыре козыря, закажите в свалке пушек улучшение *безбашковая пальба* (*more blaster research*).

Теперь, на наш взгляд, стоит немного рассказать о том, что вас ждет на поле боя. Скорее всего, войско противника сформировано из двух отрядов дозорных, двух взводов пауков варпа и, конечно, видящей. На это вы можете ответить четырьмя шоблами рубак под предводительством бальшого железячника. При таком распределении сил обеих сторон выгоднее всего поступить следующим образом: железячник, как всегда, атакует видящую, два отряда рубак берут на себя нейтрализацию пауков в ближнем бою, а оставшиеся бойцы пусть сносят вражеские укрепления (посты и все такое прочее).

Важно отметить, что количество воинов в каждом из отрядов зависит от его предназначения. Так в шоблах, сражающихся с пауками, достаточно держать трех бойцов, а во взводах, отправленных на разрушение укреплений, — не меньше шести. Как уже упоминалось, все пополнение вашей армии должно поступать вместе с козырями, и к тому же не отсиживаться в сторонке, а принимать самое активное участие в битве. Общий итог таков: обязательно распределите по одному отряду рубак на один отряд пауков, а все остальное оставляем на ваше усмотрение. Однако рекомендуем направить самые маленькие по численности группы или шоблы, лишившиеся козыря, на захват уже отбитых у неприятеля точек влияния.

После того, как над двумя точками, расположенными на входе в его владения, будет развиваться ваш флаг, прикройте их постами слухача. Стройте большую армию, порадуйте немало натерпевшихся козырей улучшением *руки-грабли козыря* (*nob leader melee upgrade research*), и снова в атаку!

ЛКИ



Сергей Зверев



Демиурги 2: дуэльный сервер

Милый пушистый лапочка-хаот. Обижаемый всеми расами как в дуэли, так и в «темной»... Нелюбимое дитя баланса... Настоящая эфирная сирота... Какими трогательными выглядели твои попытки расстрелять противника «сожжениями», поразить всех его существ «штормом молний», а о поедании своих тварей для пополнения здоровья я вообще умолчу, ибо слезы наворачиваются на глаза.

Вы удивлены? А ведь именно таким был хаот на заре нашей игровой молодости, пока некто из конторы-прародителя не растрогался окончательно и не выпустил злосчастный патч 1.03.

20 MB отборных анаболиков превратили нашу деточку в мега-мутанта, которым до сих пор пугают новичков, приходящих поиграть на мастер-сервер.

Так ли страшен современный хаот, или это все досужие вымыслы хаотофобов и хаотофилов? Ну что ж — попробуем разобраться.

❖ **Жанр:** карточная стратегия ❖ **Создатели:** Nival Interactive, 1C ❖ **На что похоже:** Magic The Gathering ❖ **Системные требования:** PII 600MHz, 128MB RAM ❖ **Сайт игры:** www.etherlords.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Теория Хаоса

СОДЕРЖАНИЕ

Статья посвящена расе хаотов и всему, что с ними связано. Здесь вы найдете:
- наиболее популярные карты;
- методы комбинирования карт;
- примеры эффективных колод;
- универсальные схемы противодействия известным тактикам других рас;
- уязвимые места хаота;
- задачи и упражнения.

ЧАРЫ, ТВАРИ, КОЛДОВСТВО

Меню, как известно, начинается с ресторана, а изучение расы в «Демиургах» — с карт. В этой статье я отступлю от классической подачи материала, начинающейся с контролей, и постараюсь подать его несколько проще, выстроив логическую цепочку по принципу карта-комбинация-колода.

Несложная арифметика показывает, что в нашем распоряжении есть 66 цветных и 44 бесцветных карты. Так уж сложилась жизнь, что многие из них оказались «мертвыми» и в современной игре используются крайне редко. Я не хотел бы убить креативность читателя, однако в своем разборе буду исходить из наиболее частых, проверенных на практике карт и комбинаций. Одновременно с этим в конце каждого раздела вы найдете минизадачки и заготовки идей для самостоятельного творчества.

БЕСТИАРИЙ

Несмотря на засилье бесцветной чумы, у хаотов есть замечательные существа, умеющие делать такое, что и не снилось чароедам, вампирам и всяческим там копировальщикам.



❖ **Орк-шаман.** Настоящая гроза «чаровых» колод. В то время как бесцветному чароеду нужна единичка эфира, чтобы снять экземпляр вредных чар, шаман делает это «за просто так». Плюс он приносит единичку эфира в начале хода. Кроме того, он не бесцветный и в некоторых раскладах его гораздо сложнее убить. Единственный минус — требует канал за свою работу. Впрочем, не жалейте каналов — с эфиром у хаота редко бывают проблемы.



❖ **Гигантская летучая мышь.** Единственное существо во всей игре, приносящее карту при укусе противника. Летает, ввиду чего защититься от нее значительно сложнее. При специализации «мыши-вампиры» — таки-да вампирит. В бою хаот против хаота очень часто именно это создание склонит чашу весов на вашу сторону.



❖ **Летучая мышь.** Стоит всего три единицы эфира. При ее гибели противник сбрасывает карту с руки. Вампирит, если вы ей прикажете (специализация). В общем — замечательный раздражающий фактор. Входит в некоторые классические схемы.



❖ **Вождь людоедов.** Отличный воин сам по себе (7/8, кровожадный, неутомимый). Но самое страшное — это способность бесплатно выходить на поле, если его сбросили с вашей руки. «Большие прыгуны», «гибберлинги», «амнезия», «напасть» — все идите в гости к нам.



❖ **Кобольд-воин.** Стоит единичку эфира, обладает параметрами 1/1 и усиливает всех кобольдов на единичку силы. Сколько урона получит противник от четырех таких воинов? Правильно — 20. А со специализацией «хитрость кобольдов», дающей им возможность удвоить урон? Вот-вот.



❖ **Кобольд-стражник.** Нанеся урон противнику, разбивает все висящие на нем чары. Приятное дополнение к вашим кобольдам-воинам. Может атаковать только вместе с другими кобольдами — сам идти в атаку, видать, боится.



❖ **Кобольд-шаман.** За отдых наносит единичку урона выбранному существу или герою. Мало? Вполне достаточно, чтобы убить кобольда-воина или себя. Боже мой, зачем же убивать своих? А-а-а... (автор хитро прищурился). Читайте дальше — узнаете.



❖ **Старейшина кобольдов.** «Фирменное» умение этого существа — за отдых поднимать всех отдыхающих кобольдов. Шаманы могут пальнуть лишний раз, а против парализации вообще получается замечательно.

БЕСЦВЕТНЫЙ БЕСТИАРИЙ

Без бесцветных существ мы, конечно, не обойдемся. Но какие лучше всего подходят для хаотских



Наступает момент истины — пристегните ремни.



Тайный боевой прием шамана — подойти и стукнуть.

стратегий? Из своего личного опыта и анализа партий других сильных игроков вырисовывается следующий список.



❖ **Бесцветный мститель.** Существо номер один во множестве хаотских колод. Стоит единичку, выходит за любое колдовство (а хаот колдует много и часто), позволяет прокручивать колоду, защищаться, атаковать, наполнять могилы. В общем — мастер на все руки.



❖ **Бесцветный чароед.** Чего боятся шаманы, того не боятся эти существа. Многие игроки (и я — не исключение) ставят «сладкую парочку» чароед + шаман для универсального и надежного снятия вражеских чар.



❖ **Бесцветный воин.** Дешево и сердито наносит урон и пополняет здоровье. Популярнейший бесцветный монстр для всех рас.



❖ **Бесцветный ткач.** Почему бы не скопировать эфирный вихрь (удвоение эфира) и не применить его еще раз? А шипы душ размножить, а колечком парализации еще какую-нибудь несчастную тварючку порадовать? Тут-то он и пригодится, ткач, в народе копировальщиком именуемый.

Вот, собственно, и весь «бесцвет». Где жнецы, разрушители, чародеи? Их тоже можно положить в резерв, но боевая магия хаотов позволяет уничтожать существ противника массой различных способов, и в результате некоторые бесцветные существа становятся не нужны. Это приятно, так как позволяет сэкономить ресурсы.

ЧАРЫ



❖ **Шипы душ.** Самые ценные из хаотских чар. С их помощью мы получаем карту за убитое создание. А если повесить на себя две таких карты? А три? Очень, надо сказать, неплохой эффект достигается...



❖ **Защита от чар.** Бесцветные чары, которые стоит поставить в резерв. Блокируют развитие тяжело груженных чарами колод, например, — с защитой от колдовства. Вам будет плохо без мстителей и шипов душ, но маньяку, у которого в колоде штук десять чар, будет еще хуже.

КОЛДОВСТВО

Самое вкусное — на десерт. Хаот колдует, колдует и снова колдует в последний раз, загоняя противника в гроб финальной кометой или разрушительной комбинацией. Он просто не может не колдовать.



❖ **Эфирный вихрь.** Маленький розовый кружок — это наш метод получения дополнительного эфира. На следующий ход после применения ваши эфирные каналы заработают с удвоенной силой. У противника 3 эфира, а у вас — 6. Почувствуйте разницу. Кстати, до патча это колдовство стоило 7 эфира, а сейчас — стыдно сказать — 1.



❖ **Дезинтеграция.** Куда тратить неправедно полученный эфир? Один из вариантов — отправлять воинов противника в небытие. Дезинтеграция не убивает, а просто удаляет тварей из игры. Стоит эта радость на единичку эфира больше вызова самого существа. Противник выставил защиту и не дает вам добраться «к телу»? Ну так?..



❖ **Комета.** Апофеоз боевой магии хаоса. Наносит столько урона выбранному существу или герою, сколько вы вкладываете в нее эфира, плюс единичка за применение. Просто, но эффективно.



❖ **Огненный ветер.** Ввиду буйного и повсеместного размножения пчел эта карта теперь входит во множество стартовых колод. Смысл прост — за X единиц эфира наносим X единиц повреждений всем летающим существам противника. Без нее ваши шансы против «пчеловода» сомнительны, с ней — достаточно высоки.



❖ **Шторм молний.** Еще одно дешевое и весьма «недоброе» колдовство. За две единицы эфира мы наносим три очка повреждений *всем* существам в игре. Да, и вашим тоже, но не забывайте о специализации «щадящая молния». Работает она на ура, прибавляя с каждой молнией по три единицы силы и здоровья каждому вашему воину, не забывая при этом наносить урон врагам. Бесцветный вампир с силой 14? Почему бы и нет — это всего лишь три молнии подряд.



❖ **Эфирный резонанс.** Если вам будет нанесен какой-либо урон после применения резонанса, противник получит в два раза больший урон. С помощью этой карты можно нанести колоссальные повреждения вражескому герою при достаточно скромных затратах. Сам резонанс обойдется вам в 4 эфира.



❖ **Пылающие могилы.** Специфическое и весьма коварное колдовство. Каждый игрок получает по три единицы урона за каждое существо в его могильнике. А теперь подумаем... Если у вас в могильнике 6 существ и вы сначала колдуете «резонанс», а потом «могилы» (стоит сие удовольствие 7 эфира), что испытает при этом вражеский герой? Подробнее об этой и других комбинациях — в разделе «Комбинаторика Хаоса».



❖ **Катастрофа.** Очередное огненное буйство. Плати эфир — и бей по обоим героям столько, сколько заплатишь, плюс два эфира за услугу. Позволяет делать ужасные вещи без всякой возни с могилами.



❖ **Аннигиляция.** Каждый герой получает урон, равный сумме силы существ противника. У вас два вампира, каждый силой 5, — враг получит 10 единиц урона. А если у него тоже два таких вампира, но перед аннигиляцией вы колдуете резонанс? Кроме непосредственного убийства вражеского героя, хорошо против нимбов. Стоимость карты — единичка эфира плюс единичка за каждое существо на поле (существа в бесцветном плане не считаются и не принимают участие в нанесении урона).



❖ **Вулкан.** За 5 единиц эфира мы получаем 3 эфирных канала. Если хотите поразить оппонента какой-нибудь дорогостоящей комбинацией, без вулканов вам будет сложно.



❖ **Гейзер.** Тут все скромнее — за 2 единицы эфира получаем один канал. Однако для защиты от разрушения каналов эта карта вам наверняка пригодится.



❖ **Клубящийся пепел.** Снять чары за 2 эфира? Это может и хаот. Единственный нюанс — потребуется принести кого-то в жертву.



❖ **Молния.** Три единицы урона за одну единичку эфира. При сбросе этой карты с руки противник тоже сбрасывает карты (так называемый «anti-discard»). Помимо этого, годится для убийства своих существ (кобольдов), если нужно наполнить могилы.

Из бесцветного колдовства можно отметить бесцветное оживление, молот, бесцветный удар и зыбь — стандартный набор. Бесцветных существ в эфирном плане можно и дезинтегрировать, но, чтобы достать их в «бесцвете», вам придется поставить в актив «оживление» или бесцветный удар.





➠ Это не наша девочка...

КОМБИНАТОРИКА ХАОСА

Если карты — это кирпичики, то комбинации карт — это уже стены нашего дома. Сама по себе карта, даже самая лучшая, большой пользы не принесет. Но, скомбинировав две или три карты, мы порой достигаем удивительных эффектов. Основную их подборку я и предлагаю вашему вниманию.

МСТИТЕЛЬ + ЭФИРНЫЙ ВИХРЬ

Удваиваем эфир на следующем ходу и одновременно выводим на поле существо. Не забывайте — сначала мститель, потом вихрь.

ШИПЫ ДУШ + СБРОС МСТИТЕЛЯ

Основной метод получения карт. Чем больше шипов душ на вас висит, тем больше карт вы получите.

ШИПЫ ДУШ + КЛУБЯЩИЙСЯ ПЕПЕЛ ЗА ЖЕРТВУ МСТИТЕЛЯ

Снимаем вражеские чары, одновременно получая карты. Дополнительное преимущество — заклинание снимается сразу же, не дожидаясь, пока им займутся чароед или шаман.

ШИПЫ ДУШ + ШТОРМ МОЛНИЙ + КОБОЛЬДЫ

Наполнение могил с одновременной «прокруткой» колоды. Аналогичный эффект можно получить и другой комбинацией — шипы душ + отстрел кобольдом-шаманом самого себя или другого кобольда.

ЭФИРНЫЙ РЕЗОНАНС + ПЫЛАЮЩИЕ МОГИЛЫ

Сбрасываем побольше мстителей, копим 7 эфира и потом — «Бах!». Очень неожиданно и очень больно. Если противник сам занимался жертвами существ, например, витальским рассеянием, он приблизит свою кончину. Считайте урон исходя из шести единиц за каждое существо в вашем могильнике и трех во вражеском.

ЭФИРНЫЙ РЕЗОНАНС + КАТАСТРОФА

Например, вы нанесли себе 15 и противнику 15, плюс он получит ваш удвоенный урон благодаря резонансу. Итого — 45! Нужно много эфира (вихри и вулканы), но зато «Rest in Peace» получается замечательный, и выглядит это зрелище завораживающе.

ЭФИРНЫЙ РЕЗОНАНС + АННИГИЛЯЦИЯ

Противник насобирал здоровенную армию и готовится пойти в атаку? Удивите его — удвоенный урон от своих же воинов не оставит его равнодушным. Дороже могил, но дешевле катастрофы.

ЭФИРНЫЙ РЕЗОНАНС + КОМЕТА

Просто бьете по себе кометой, предварительно повесив «цепочку». Размен будет явно в вашу пользу.

ЭФИРНЫЙ РЕЗОНАНС + КОЛЬЦО ПАРАЛИЗАЦИИ

Применяете резонанс, после чего парализуете свое существо и сразу им встаете. Помогает добить противника при нехватке существ в могилах и избытке эфира.

КОЛОДЫ

Завершаем цепочку карта-комбинация-колода и переходим непосредственно к венцу творения — боевым колодам для игры в режиме дуэли.

МАГИЧЕСКИЕ КОЛОДЫ

Давайте посмотрим, как можно реализовать вышеописанные комбинации. Начнем с пылающих могил — колоды, в которую я в свое время просто влюбился. Вариантов тут достаточно много, но суть одна: наполнение могильника и удар наповал.

ПЫЛАЮЩИЕ МОГИЛЫ

Эфирный резонанс	1
Пылающие могилы	1
Бесцветный мститель	3
Шипы душ	2
Бесцветный молот	1
Бесцветное оживление	1
Дезинтеграция	2
Огненный ветер	1
Эфирный вихрь	2
Орк-шаман	1
Бесцветный чароед	1

Наша главная задача — удержать на себе шипы душ для постоянной прокрутки колоды. Мстителями защищаемся, атакуем, получаем карты и наполняем могильник. При помощи бесцветного молота, бесцветного оживления и двух дезинтеграций *контролируем поле*. Эфирный вихрь — *контроль эфира*, шаман и чароед — *контроль чар*. Огненный ветер — профилактическая карта.

■ ВАРИАНТЫ БАЛАНСА: два шамана, комета вместо огненного ветра, бесцветный удар вместо одной из дезинтеграций. В качестве специализации можете выбрать «ловкость рук», «медиум» или играть без специализации, сэкономив ресурсы на более мощный резерв.

ПЫЛАЮЩИЕ МОГИЛЫ С КОЛЬЦОМ ПАРАЛИЗАЦИИ

Эфирный резонанс	1
Пылающие могилы	1
Бесцветный мститель	4
Шипы душ	2
Бесцветное оживление	1
Бесцветный удар	1
Эфирный вихрь	2
Орк-шаман	1
Бесцветный чароед	1
Бесцветный ткач	1
Артефакт: Кольцо парализации	

Аналогичная идея, но в более оригинальном исполнении. Здесь поле контролируется кольцом парализации, которое копируется ткачами и накладывается еще и еще. Кроме кольца ткачи успешно копируют вихри и шипы душ, в результате чего колода «раскручивается» гораздо быстрее. Против чароедов припасен бесцветный удар, а если противник, боясь кольца, не выводит своих существ в эфирный план, мы уничтожаем их оживлением. Дополнительный урон можно нанести, парализовав своих мстителей и наложив на себя резонанс, после чего — встав ими. Вы получите 4 урона, ваш оппонент 8.

■ ВАРИАНТЫ БАЛАНСА: огненный ветер вместо одного мстителя, два шамана или два чароеда вместо парочки «шаман + чароед». Недостаток — очень ограниченный резерв, но за артефакт нужно чем-то расплачиваться.



КАТАСТРОФА	
Эфирный резонанс	1
Катастрофа	1
Бесцветный мститель	3
Шипы душ	2
Бесцветный удар	1
Бесцветный молот	1
Эфирный вихрь	2
Вулкан	2
Орк-шаман	1
Бесцветный чароед	1
Комета	1

Комбинация-убийца в этой колоде — *резонанс + катастрофа*. Данный прием не зависит от количества тварей в могильнике, но требует больших эфирных вложений. Обратите внимание на два вулкана, здесь они необходимы. Сколько эфира нам нужно, чтобы убить противника со средним здоровьем? 6 эфира за саму комбинацию плюс количество единиц здоровья противника, деленное на три. Таким образом, имея 20 эфира, вы сносите 42-хитового «бычка» наповал.

■ ВАРИАНТЫ БАЛАНСА: дезинтеграция вместо молота, огненный ветер вместо кометы. Движок «мститель-вихрь-шипы душ» работает так же, как и предыдущих колодах, но тут в него вклинивается промежуточный вулкан для раскрутки каналов. Заметьте, что мы можем составить такую же схему с кольцом парализации и копировальщиками. Поэкспериментируйте, ведь составление колод — одна из самых интересных вещей в игре.

Вот так можно сделать колоду с «аннигиляцией». Такие схемы очень коварны, потому как застают противника врасплох. Вроде он скопил здоровенную армию и сейчас будет убивать, но вдруг получает урон, равный сумме силы всех его существ, умноженной на два, плюс еще и от ваших на закуску. Кроме всего прочего, аннигиляцией можно убить назревающую пчелиную армию, нимбов, кобольдов и прочих цветных существ. Вы, конечно, получите урон, но ранняя гибель передового отряда оппонента это окупит. Не забывайте — 4 эфира за резонанс, единичка за аннигиляцию и единичка за каждое небесцветное существо. Просчет на единицу — и вам уже не хватает эфира, а на следующем ходу вражеская армада втаптывает вас в грязь.

АННИГИЛЯЦИЯ	
Эфирный резонанс	1
Аннигиляция	1
Бесцветный мститель	3
Шипы душ	2
Бесцветное оживление	1
Бесцветный удар	1
Дезинтеграция	2
Эфирный вихрь	2
Бесцветный воин	1
Бесцветный чароед	2

■ ВАРИАНТЫ БАЛАНСА: вождь людоедов вместо бесцветного воина, огненный ветер вместо одной дезинтеграции, гигантская летучая мышь вместо одних шипов душ. Интересный вариант — положить в колоду еще и пылающие могилы. В итоге получаем резонанс + аннигиляция + могилы — эффект такого комбинирования превосходит все ожидания.

Обратите внимание на количество вихрей и шипов душ. Цель этой колоды — *гиперконтроль своей руки и эфира*. В результате мы достаточно быстро получаем много карт и столь же много эфира для их применения. Возникает лавинообразный эффект: больше карт — больше шипов душ — еще больше карт — еще больше вихрей и мстителей. В итоге противник умирает от удара кометой. Дезинтеграциями контролируем поле, а шаманом и клубящимся пеплом чары противника. Несколько нудноватая, на мой вкус, но весьма эффективная схема игры.



➠ Против такой армии уже никто не устоит.

ГИПЕРКОНТРОЛЬ ЭФИРА И СВОЕЙ РУКИ	
Бесцветный мститель	4
Шипы душ	3
Эфирный вихрь	3
Дезинтеграция	2
Бесцветный удар	1
Клубящийся пепел	1
Орк-шаман	1
Комета	1

❖ ❖ ❖

Как вы думаете, можно ли составить эффективную магическую колоду без единого существа? А с «Жезлом Конунга»? А еще более интересный вариант — с «Жезлом Колосса»? Не пригодится ли тут все тот же эфирный резонанс, пылающие могилы и аннигиляция? Используйте советы, но не останавливайтесь на этом. Придумайте оригинальные колоды и удивите ваших противников на мастер-сервере.

КОБОЛЬДЫ

Как гласит древняя мудрость, колоды на кобольдах бывают двух видов: «кобольды обыкновенные» и «кобольды заподлые». Так как времена нынче тяжелые и всяк норовит защититься вместо того, чтобы бесславно умереть, обыкновенных кобольдов уже нельзя принимать всерьез. А вот кобольдов «с изюминкой» мы рассмотрим обязательно.

Эти вредные существа предназначены для быстрого убийства, этим они очень напоминают пчел. То же усиление друг друга, та же дешевизна. Важные отличия: они не летают, они не умирают после атаки и им явно не хватает эфирного урожая, потому как у хаотов этой карты просто нет. Однако специализация «хитрость кобольдов», дающая им возможность нанести двойной урон, оказывается тут очень кстати. Но что делать, если вы не успели убить противника и ко-

КОБОЛЬДЫ С ПЫЛАЮЩИМИ МОГИЛАМИ	
Кобольд-воин	4
Кобольд-стражник	1
Кобольд-шаман	1
Старейшина кобольдов	1
Орк-шаман	2
Шипы душ	1
Дезинтеграция	2
Бесцветный удар	1
Шторм молний	1
Эфирный резонанс	1
Пылающие могилы	1





➡ Самый последний кобольд.

больды погибли от газов, бесцветных разрушителей и прочих коварных планов оппонента? Как раз на этот случай и была придумана схема игры, позволяющая превратить возможное поражение в еще более сокрушительную победу.

Сходу вызываем наших кобольдов и идем в атаку. Когда противник оправится от шока, он обнаружит, что ему явно поплохело и из 35-40 единиц здоровья осталось где-то 20-25. Тут-то и начинается самое интересное. Мы переходим в защиту, и дела у оппонента вроде идут на поправку. Но взгляните на последние три карты в нашей таблице! Подгадав нужный момент, мы убиваем наших воинов и запускаем уже знакомую вам комбинацию. Замечу, что иногда до этого не доходит и раскрученная армия кобольдов в условиях соответствующей специализации просто сносит вражеского героя. Обратите внимание на кобольда-шамана. Он может бесплатно совершить самоубийство, помогая наполнить могильник. Кобольд-стражник разбивает вражеские чары, а старейшина может поднять всех кобольдов, если, например, они парализованы или для дополнительного выстрела шамана.

■ ВАРИАНТЫ БАЛАНСА: огненный ветер вместо одной дезинтеграции, бесцветное оживление вместо одного из кобольдов, дополнительные шипы душ.

❖ ❖ ❖

Можно ли дополнительно усилить кобольдов помимо специализации? Поэкспериментируйте с артефактом «Свиток Благословления» и бесцветными ткачами. Однако не забудьте, что за все нужно платить — сглаз и медитацию, очевидно, придется уменьшить. А может, можно как-то по-другому прокручивать колоду? Есть у нас такие чары «сожжение», ими можно и урон нанести, и в присутствии шипов душ карты получить. Как вы думаете, получится сделать колоду с кобольдами и сожжением? А что, если просто получать карты кубиками, как мы делаем это с пчелами? Поэкспериментируйте.

ЩАДЯЩАЯ МОЛНИЯ

Принцип щадящей молнии прост — любое дружественное создание под воздействием этой специализации имеет шанс не получить урона от шторма молний, а наоборот — увеличить свое здоровье или силу на 3 до конца хода. Конечно, игроки не прошли мимо такой заманчивой перспективы и создали различные колоды на этой основе.

ЩАДЯЩАЯ МОЛНИЯ	
Шторм молний	2
Бесцветный мститель	3
Шипы душ	2
Эфирный вихрь	2
Бесцветное оживление	1
Гигантская летучая мышь	1
Вождь людоедов	1
Бесцветный воин	1
Бесцветный чароед	1
Орк-шаман	1
Комета	1

Пример достаточно универсальной колоды с щадящей молнией (не забудьте поставить нужную специализацию). Учтите, что колода заработает не сразу. Вначале нужно развиться, накопить эфира, и потом, в нужный момент, вампиры, людоеды и мыши, усиленные двумя, а лучше — тремя молниями, нанесут противнику сокрушительный удар. Хочу заметить, что важное достоинство таких колод — это не сама возможность сотворить зверушек-монстров, а их профилактическая направленность. С такой колодой вы изначально имеете хорошие шансы против пчел, фингусов, кобольдов, колесников или змей.

Это более экстремальный вариант реализации той же идеи. Вначале мы бьем противника «разогнанными» мстителями, по дороге снося весь «цвет» его армии молниями и «бесцвет» антибесцветной магией, а в конце боя применяем уже знакомую комбинацию «резонанс + могилы».

ЩАДЯЩАЯ МОЛНИЯ С УДАРОМ ПО МОГИЛАМ	
Шторм молний	3
Бесцветный мститель	4
Бесцветная зыбь	1
Бесцветный молот	1
Бесцветное оживление	1
Шипы душ	2
Орк-шаман	2
Эфирный резонанс	1
Пылающие могилы	1

❖ ❖ ❖

Попробуйте составить другие колоды: объедините щадящую молнию с кобольдами, добавьте к молнии «Свиток Благословления», предварительно обработайте своих существ чарой «Ярость» или примените бесцветных ткачей для копирования молнии. Не забудьте о контроле чар, бесцветного плана и контроле своей руки. Тогда ваши

НАБОР КАРТ (КОЛОДА БЕЗ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ)	
Существа	
Бесцветный мститель	4
Орк-шаман	3
Бесцветный чароед	2
Гигантская летучая мышь	2
Бесцветный воин	2
Вождь людоедов	1
Чары	
Шипы душ	2
Защита от чар	2
Обмен планами	1
Колдовство	
Эфирный вихрь	2
Огненная волна	2
Дезинтеграция	2
Шторм молний	2
Гейзер	2
Комета	1
Пылающие могилы	1
Эфирный резонанс	1
Аннигиляция	1
Молния	1
Вулкан	1
Огненный ветер	1
Клубящийся пепел	1
Бесцветное оживление	2
Бесцветный молот	2
Эфирная почта	2
Бесцветный удар	1
Бесцветная зыбь	1
Растворение	1

ВОПРОС — ОТВЕТ

Тактика противника	Ваш достойный ответ
Пчелы, злобоглазы	Шторм молний, огненный ветер, дезинтеграция
Витальская «крутилка»	Три шамана, антибесцветная магия
Кинетские проклятия, амнезия	Вождь людоедов, молния
Разбитие всех чар	Летучие мыши вместо шипов душ
Обесцвечивания, планарные барьеры, защита от колдовства, разнообразные газы	Защита от чар с эфирной почтой для контроля своей руки
Магические хаотские колоды	Клубящийся пепел (сразу снимает одно заклинание-чары), вампиры 5/5 (важно успеть забрать побольше здоровья перед ударом врага)
Колючий эфир	Эфирный резонанс для возврата удвоенного урона
Удушающие газы с мехозаврами	Эфирный резонанс + пылающие могилы
Разрушение каналов	Гейзеры, шаманы, вихри, вулкан
Гибберлинги, змеи, кобольды	Шторм молний, огненная волна, пылающие могилы
Резонанс + могилы	Удар по могилам раньше противника
Парализация + бесцвет	Клубящийся пепел, растворение, множество антибесцветной магии

колоды получатся не только оригинальными, но и эффективными. Да пребудет с вами ярость творчества!

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ НАБОР

Теперь давайте перейдем к материям чуть более тонким, но очень важным для повышения мастерства игрока. Рассмотрим, какие карты стоит класть в стандартный хаотский набор, который мы обсуждали в предыдущих статьях. Такой набор карт называется универсальным, потому что составлен для максимально гибкого ответа на потенциально **любые** стратегии противника. Заметьте, мы изучим не колоду, а **все** карты.

Такой набор из 46 карт составлен исходя из следующих параметров героя: Сглаз — 3, Медитация — 3, Ресурсы — 2, Живучесть — 2. Специализация и удача отсутствуют, высвобождая 175 единиц «растений», 50 «камней» и 10 «замерзшего пламени». Главное преимущество такого набора — широкая вариативность. Но для чего нужно все это многообразие карт?

Во-первых, мы можем создавать разные колоды первого раунда. Хотите резонанс с пылающими могилами — пожалуйста. Хотите играть без шипов душ — берем двух летучих мышей. Можем контролировать поле молниями, дезинтеграциями или антибесцветными картами. Можем сделать упор на существ или на боевую магию.

Во-вторых, между раундами нам всегда будет что противопоставить тактике противника. Вот небольшой список возможных тактик и наших ответов (см. таблицу).



Как составить аналогичный универсальный набор, если мы не хотим отказываться от специализации? Что убрать, а что оставить? Какие полиморфы можно создавать, играя за хаота? Если главная идея первого раунда — магический удар, то как поменять тактику во втором, чтобы перехитрить противника? Ведь он уже наверняка подготовил анти-колоду из резерва. На что можно заменить кобольдов? Можно ли создать рабочий полиморф с защитой от колдовства? Подумайте и потом обязательно проверьте на практике самые смелые гипотезы.

УЯЗВИМЫЕ МЕСТА

Ну что ж, похвалили мы достаточно, настало время покритиковать. Так уж получилось, что хаот, став очень сильным, на некоторое время вызвал панику в рядах Лордов эфира, и многие из них заявили, что налицо ужасный дисбаланс и «все плохо». Однако по прошествии пары месяцев оказалось, что слухи о непобедимости хаота сильно преувеличены. Появились специальные антихаотские стратегии — в общем, хаотское «преимущество» дало отличный толчок игре. Новые идеи, как победить «непобедимого», появляются до сих пор.

Первыми отреагировали виталы. Пчелы обзавелись полиморфами, и хаот уже почувствовал себя не так уверенно. До сих пор пчелы с заменой на бесцвет представляют угрозу любому противнику, в том числе и хаоту.

Бесцветные стратегии с защитой от колдовства более сложны, но при умелом применении очень опасны. Посмотрите на любую хаотскую схему. Колдовство — ключ к успешному развитию и нанесению урона. Устранив или нейтрализовав чароедов с шаманами, мы делаем колдовство очень дорогим, и противник впадает в «эфирную кому».

Карта «проклятие» — заноза в толстых хаотских ягодицах. Что у нас там в хаотской схеме? Шипы душ, мстители, вихри, кометы, дезинтеграции. Все это сбрасывается, и он остается без карт. Чтобы было совсем весело, кинет применяет колдовство «разочарование», разбивая все чары в игре.

Но самое ужасное произошло относительно недавно. В пыльном сундуке с артефактами, о которых все и думать забыли ввиду их дороговизны, было случайно найдено «Кольцо Парализации». Оказалось, что хоть оно и дорогое, но, если противник пользуется популярными колодами на мстителях и шипах душ, головная боль ему гарантирована.

ЯДРО КОЛОДЫ С ПАРАЛИЗАЦИЕЙ

	Бесцветный мститель	2
	Бесцветный воин	2
	Бесцветный чароед	2
	Бесцветный ткач	2
	Эфирная почта	2
	Бесцветный удар	1
	Бесцветное оживление	1

Для лучшего понимания проблемы вернемся к понятию «ядро колоды». Такое ядро у хаотов представляет собой комбинацию «мститель-вихрь-шипы душ». Эфир, защита, атака, карты — то есть самые важные вещи дают эти нехитрые три карты. Парализовать мстителя — все равно, что всунуть палку в колесо велосипеда, ведь вставать придется за четыре единицы эфира и четыре очка здоровья. Такие колоды мы описывали в предыдущих выпусках журнала, их можно составить за любую расу. Напомню, как выглядит ядро.

Обратите внимание, что ядро полностью бесцветно. Ткачи копируют кольцо парализации за единичку эфира, после чего оно применяется снова и снова и, что очень важно, абсолютно бесплатно.

❖ ❖ ❖

Вопрос противодействия парализации при игре за хаота до сих пор не решен в общем виде. Посмотрите на наш универсальный набор. Как можно перестроить схему игры, чтобы максимально эффективно бороться с такой напастью? Добавить ли нам в резерв ткачей, чтобы парализовывать противника его же кольцом? Отказаться ли полностью от мстителей, или убивать парализованного клубящимся пеплом, снимая два кольца одним заклинанием? А может, три шамана и три чароеда решат этот вопрос? «Парализаторов» на мастер-сервере сейчас предостаточно, выберите из списка колод хаота и сразитесь с ними — это станет серьезной проверкой вашего мастерства.

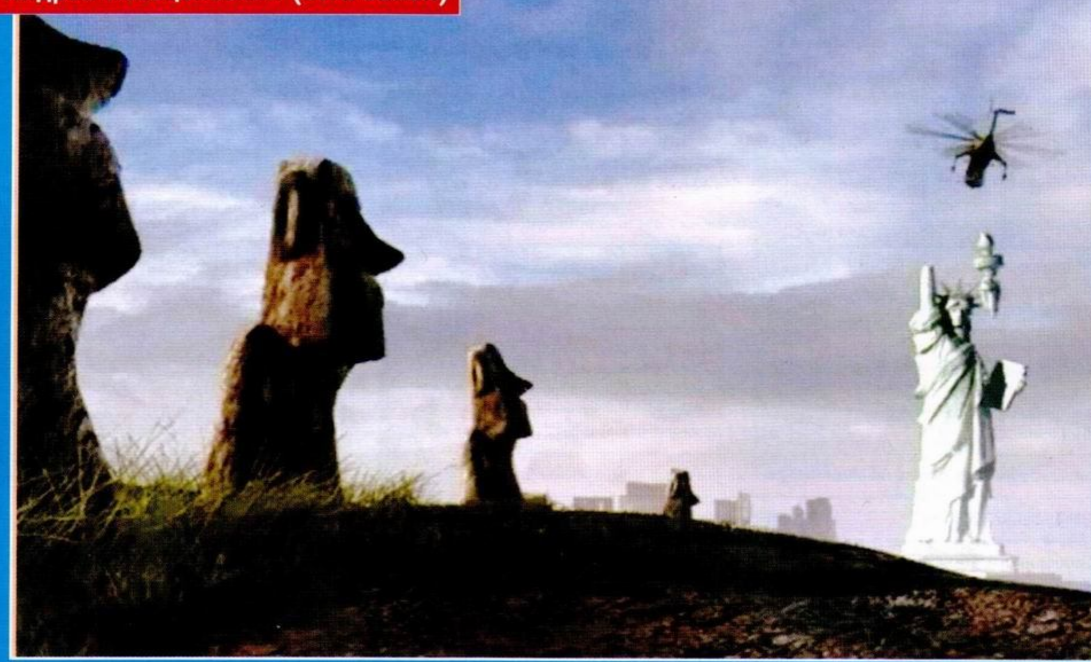
На этом разрешите откланяться. И не забывайте, что если вы захотите задать вопрос или поделиться достижениями — добро пожаловать на форум сайта ЛКИ (www.lki.ru) **ЛКИ**



Радость варвара — враг повержен напрочь.



Андрей Посецельский (Lord Julian)



Карибский кризис

Заметки на полях Устава

«Карибский кризис» — одна из лучших игр, сделанных на основе «Блицкрига». Руководство по «КК» уже было опубликовано в апрельском номере журнала (ЛКИ, № 4(41) за 2005 год).

Рекомендации и советы, которые содержатся в этой статье, не привязаны к конкретным образцам техники, миссиям или частям кампаний. Они имеют достаточно универсальный характер и могут быть использованы практически в любой ситуации. В статье не рассматриваются вопросы, связанные с действиями на стратегической карте, а также все, что относится к сетевой игре.

◆ **Жанр:** стратегия (RTS/тактическая стратегия) ◆ **Создатели:** 1С, G5 Software ◆ **В России** 1С ◆ **На что похоже:** Блицкриг, Противостояние 3, War Inc. ◆ **Системные требования:** PIII 700MHz, 256MB, Video 32MB (PIV 1,8GHz, 512MB, GeForce 4 128MB) ◆ **Сколько дисков:** 2 CD ◆ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ◆ **Сайт игры:** games.1c.ru/cmc

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Мое место — среди бойцов на передовой линии.

(Моше Даян)

Начать войну легко, а закончить трудно.

(Эразм Роттердамский)

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Оптимальный состав подразделения, автономно действующего на ТВД — 2-3 тяжелых танка, 3-4 средних танка, 1-2 САУ (батальон). Все остальное — исключительно по вашему желанию, но учитывая схему переформирования подразделений на стратегической карте, предложенный состав подразделения является наиболее универсальным. Постоянно проверяйте, не предоставило ли вам командование новые образцы техники, и при необходимости заменяйте парк (полностью или частично).

Перед началом выполнения важных операций батальоны можно объединять, но избыток техники еще никому не шел на пользу. Примите во внимание, что командование чаще всего сообщает вам о дополнительных боевых единицах, временно приданных вам, только непосредственно перед началом операции.

РАЗВЕДКА

Вначале оцените задачу, которую необходимо выполнить, и местность, на которой будут идти бои. Любая возвышенность может быть местом для засады противника, а одной противотанковой пушки вполне достаточно, чтобы ваше наступление захлебнулось. Все «узкие места» (например, мосты) определенно заняты противником. Если боевые действия необходимо вести в городе, приготовьтесь к методичной разведке и уничтожению найденных целей — торопливость может обойтись вам очень дорого.

Для разведки пригодны снайперы (если они есть в данной миссии), офицеры и средние танки (оптимальное для разведки сочетание скорости, запаса топлива и брони).

Снайпер перестал быть «оружием возмездия» и превратился в прекрасного артиллерийского наводчика. В этом качестве ему нет равных — он видит все, причем на очень большой дистанции. Офицер может вести разведку только стоя и замечает, к сожалению, лишь очевидные объекты. Впрочем, дело можно поправить, предугадывая возможное расположение противника. Например, если офицер заметил траншею, можно обстрелять из САУ ее и зону за ней. Если там есть зенитки или п/т пушки, после обстрела они станут хорошо заметны. Иногда, особенно в городе или при захвате заводов/складов/РЛС, полезно расчистить танком территорию — снести заборы, чтобы улучшить поле зрения разведчика, не подставляя его под удар.

Разведка при помощи танка — самый быстрый и эффектный способ, но он требует высокого мастерства механика-водителя. Танк должен двигаться без остановок, а его маршрут — исключать повороты под прямым углом. Если, по данным армейской разведки, противник не располагает большим количеством бронетехники, можно рискнуть и отправить танк на разведку в город, но в этом случае лучше воспользоваться тяжелым танком — у него больше шансов вернуться.

Можно использовать и разведывательную авиацию, но она имеет очевидное ограничение — у противника не должно быть зенитной артиллерии. При этом, если зениток нет вообще, глубокая разведка обычно не нужна, а если их уже нет, то в ней тем более нет никакого смысла.

НАСТУПЛЕНИЕ

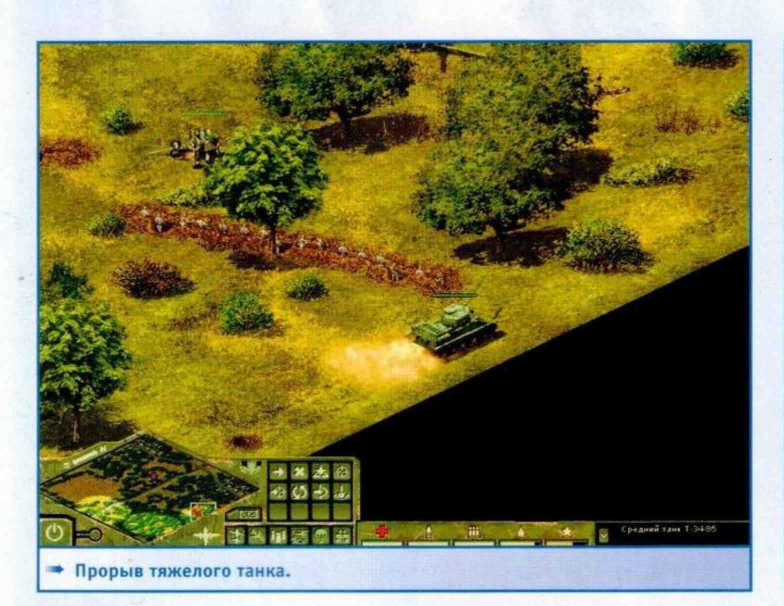
Первое, что следует сделать — уточнить наличие и расположение артиллерии противника. Лучше всего отправить один средний танк к предполагаемым позициям противника. Как только противник будет обнаружен, танк можно уводить — если артиллерия есть, она проявит себя. Другой вариант — обстрелять позиции из одной САУ, но не более двух-трех снарядов.

Необходимо помнить, что артиллерия противника выдает себя, только если ваши силы появляются в пределах ее досягаемости. Кажущееся отсутствие артиллерии на самом деле может означать, что противник располагает легкими или средними пушками/гаубицами, которые позже могут стать для вас неприятным сюрпризом.

Если вы предполагаете использовать авиацию, то убедитесь в отсутствии у противника зенитной артиллерии. Для этого можно использовать либо «танковый прорыв», либо, что лучше, хотя и занимает больше времени, — последовательную разведку позиций. После обнаружения зенитных орудий уничтожайте их при помощи САУ и/или полевой артиллерии. Для борьбы с зенитками можно использовать и танки, но тогда позиции зениток необходимо заранее «подсветить», чтобы у экипажа танка было преимущество. Любой другой вариант рискован, поскольку скорострельность и бронепробиваемость зениток делают их прекрасными противотанковыми орудиями.

ТАНКИ

В большинстве случаев оптимальный вариант использования танков — группами от одной до трех машин. Группа больше трех единиц становится тяжело управляемой и лишается главного преимущества — подвижности. Кроме того, резко возрастает вероятность подставить борта или корму одной-


Прорыв тяжелого танка.


Активное использование захваченной артиллерии противника.

двух машин под огонь противника, что чаще всего приводит к печальному результату: «шасси — отдельно, башня — отдельно».

Многие текущие задачи решаются при помощи одного танка. При отсутствии у противника артиллерии можно использовать и два-три, в этом случае их следует размещать как можно ближе друг к другу, чтобы увеличивать плотность огня, прилагаемого в одной точке. При действиях в городе лучше, напротив, вести танки к одной цели по разным улицам. При столкновении с тяжелой бронетанковой техникой сосредотачивайте огонь нескольких танков на одной цели — это более надежно.

Тяжелые (или основные боевые) танки лучше применять против бронетехники противника либо для организации прорыва оборонительных позиций. Средние танки — для разведки и уничтожения пехоты в траншеях или домах. Легкие танки предпочтительно не использовать вообще, если только вам не доставляет бесконечное удовольствие лицезрение горящей техники, которая еще недавно находилась под вашим командованием.

С тяжелыми танками связана проблема, успешное решение которой особенно важно при наступлении, — очень большой расход горючего. Поэтому офицер, который командует прорывом обороны противника при помощи тяжелых танков, должен очень тщательно разрабатывать и указывать маршрут движения. В принципе, после успешного прорыва достаточно отогнать танк с остатками топлива поглубже в тыл противника и замаскировать его. Но при неправильном расчете он рискует остаться в зоне видимости противника и может быть накрыт огнем артиллерии. Другой способ решения этой проблемы — концентрировать танки перед началом прорыва непосредственно перед позициями противника (конечно, вне его видимости) и заправлять технику прямо там. Если эта проблема учтена, активно используйте танковый прорыв. Один тяжелый танк без труда прорывается сквозь оборону противника (при отсутствии у него тяжелых танков и противотанковых САУ), достигает позиций артиллерии и уничтожает ее. Гранатометчики не попадают по движущейся цели, п/т пушки не справляются с лобовой броней, а потом просто не успевают развернуться. А уже после уничтожения артиллерии ваше наступление становится легким и приятным занятием.

Снабжение боеприпасами — менее сложная задача. Достаточно следить, чтобы тяжелые танки не расходовали свой боекомплект по пехоте и прочим малозначащим целям. Средние танки могут активно использоваться и после того, как они израсходуют весь боекомплект орудия — они превращаются в самоходный, хорошо бронированный пулемет. Иногда это даже более эффективно, особенно при необходимости захвата трофеев — вы можете быть уверены, что пушка или зенитка противника не пострадает.

АРТИЛЛЕРИЯ

Если вы используете артиллерию, а без нее довольно сложно обойтись, помните, что противник начинает обстрел вашей артпозиции примерно через 3-4 выстрела орудия. Точность его артиллерии обычно высока, поэтому не рекомендуется вступать в артдуэли «вслепую». Если же без этого не обойтись, то оптимальным вариантом являются гаубицы с достаточно высокой скорострельностью и ваша уверенность в том, что вы будете расстреливать не позицию САУ (они хорошо защищены, и ваши шансы минимальны). Если эти условия соблюдены, вызовите огонь в какую-либо точку, удаленную от ваших позиций, после чего накрывайте обнаруженную артиллерию противника плотным огнем, ведя огонь по площадям и постоянно перенося точку обстрела.

Традиционная тактика при использовании САУ — точечная, ювелирная работа. Разведчик подсвечивает конкретную цель: артиллерию, зенитки, противотанковые пушки. После этого САУ, заранее выкаченная на позицию, расстреливает цель, меняя позицию через каждые 3-5 выстрелов. Принцип выбора позиции для САУ достаточно прост — артиллерия противника не должна накрывать своим огнем (с учетом разброса снарядов при стрельбе по площадям) ваши войска. Оптимальная дистанция определяется обычно после двух-трех экспериментов.

Противотанковая артиллерия в наступлении (да и в обороне, по большому счету) абсолютно бесполезна — ее с успехом заменяют вкопанные в землю танки.

Полевая артиллерия имеет два больших преимущества (дальность стрельбы и значительный запас снарядов) и два больших недостатка (высокая уязвимость и тягостно длинный переход из походного положения в боевое и обратно). Эти свойства следует учитывать в первую очередь при планировании и управлении действиями артиллерии. В наступлении поддерживайте плотным огнем свои войска, но только после того, как вы выясните расположение и дальность стрельбы артиллерии противника (или после того, как вы ее уничтожите). РСЗО в наступлении приносят очень мало пользы из-за небольшой дальности стрельбы и пригодны разве что для отражения контратак противника.

ПЕХОТА

В наступлении пехота практически бесполезна. Тем не менее, у нее есть два положительных свойства — наличие офицеров и возможность захвата трофеев (даже если в качестве трофея остается что-то ненужное, лучше им воспользоваться — командование это оценит). Лучше всего сразу расформировать один взвод и использовать его офицера, а остальных солдат вернуть в БТР, чтобы не путались под ногами.

Офицер (в отсутствие снайпера) весьма и весьма ценен, поскольку это единственная возможность глубокой разведки. По сравнению со снайпером его возможности значительно слабее — он смотрит в бинокль только стоя и замечает далеко не все. Тем не менее, следует пользоваться тем, что дают, а некоторые приемы (например, обстрел «пустых» мест) позволяют частично устранить эти недостатки.

АВИАЦИЯ

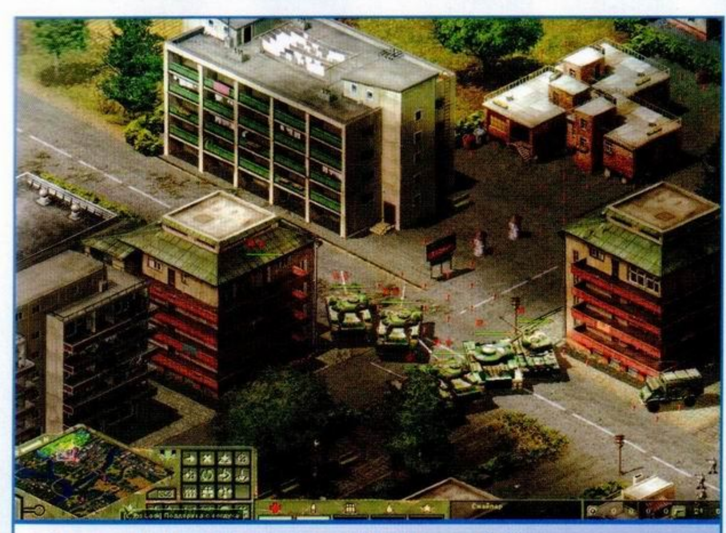
Бомбардировщики прекрасно подходят для уничтожения позиций противника, но и они, вернее, их использование, имеет некоторые ограничения. На позиции противника, прикрывающие мосты, следует наводиться с особой осторожностью — вы рискуете вместе с противотанковыми пушками и пехотой развалить мост, после чего ваше наступление станет, мягко говоря, весьма затруднительным. Кроме того, бомбардировщики пожирают боеприпасы и топливо в огромных количествах, что очевидным образом отражается на ваших ресурсах.

В остальном использование авиации практически ничем (если не считать вертолеты) не отличается от Второй мировой войны.

ОБОРОНА

До начала операции следует оценить свои оборонительные позиции. Полевую и зенитную артиллерию лучше окопать, пехоту перестроить из походного порядка в боевой, танки — распределить по линии фронта. До тех пор, пока возможности артиллерии противника не станут очевидными, не следует создавать «кучки» из подчиненных вам войск, а если они уже созданы, необходимо немедленно от них избавиться. Но, как и во многих других случаях, не следует забывать про «золотую середину» — попытка быстрой переброски большого количества техники и пехоты приводит к сумятице и неразберихе. В





Результат постановки минных полей при помощи РС30.



Очередной расчет орудия, уже третий. Еще два — и траншея будет пуста...

результате вам может самым банальным образом не хватить времени, и вы только подставите войска, двигающиеся к новым позициям, под удар противника.

ТАНКИ

В активной обороне преимущество танков — в возможности быстрой переброски с места на место вдоль фронта. Если такая возможность существует, следует потратить некоторое время для того, чтобы освободить вдоль фронта коридор между передовыми позициями и расположением резерва и техники МТО. По этому коридору можно быстро перебрасывать технику и БТРы с пехотой.

При формировании эшелонированной обороны лучше вкапывать танки в землю. Вкопанный танк прекрасно исполняет роль противотанковой пушки, при этом не имея ее недостатков — легкой уязвимости и ограниченного сектора обстрела.

Если у противника нет дальнобойной артиллерии, танки лучше размещать компактно, концентрируя их на ожидаемом направлении атаки. Если артиллерия есть, а после начала атаки она будет вести уже прицельный огонь, позиции танков нужно распределять так, чтобы обстрел противником одной машины не зацепил другие. Танки незаменимы, когда возникает необходимость быстро создать оборонительный рубеж при контратаке противника. Если ожидается контратака пехоты, танки следует расставлять компактно, возможно даже в два ряда. Один танк с трудом уничтожает атакующий его взвод пехоты, два танка справляются с двумя взводами, три — легко расстреливают четыре-пять взводов.

При обороне мостов позицию нужно размещать на ближнем берегу. При этом один танк можно вкопать прямо перед мостом (на некотором удалении от съезда), а еще два — по бокам от него, развернутые на 70-80 градусов. При правильном выборе дистанции противник замечает первый танк и ввязывается в бой с ним, подставляя борта своей техники двум другим. Эта комбинация может быть дополнена минными полями, установленными на дистанции в один-полтора корпуса танка от съезда с моста.

АРТИЛЛЕРИЯ

Дальнобойная полевая артиллерия может решать обширный круг задач, но если вы раньше времени выдали расположение батареи противнику, попрощайтесь с вашими орудиями. В начале операции артиллерию лучше не использовать, а окопать и держать в резерве. Только после того, как будет определено расположение батарей противника, можно принять решение либо о начале артдуэли, либо о предварительном уничтожении вражеской артиллерии. А вот после этого можно использовать все возможности ваших пушек и гаубиц. Необходимо заметить также, что при заранее известном направлении атаки противника можно до ее начала пристрелять вашу артиллерию по переднему краю зоны видимости. В этом случае противник сразу попадет под артиллерийский огонь, а вы сэкономите драгоценное время, расплатившись за него несколькими пристрелочными выстрелами.

САУ в обороне можно использовать и как противотанковые пушки, но это не слишком эффективно. Значительно лучше маневрировать ими, выводя орудия на относительно пустое пространство и оттуда осуществляя поддержку своих войск.

РС30 незаменимы при скоростном минировании больших площадей и при расстреле атакующей пехоты. Две-три установки способны за очень небольшое время «уложить» минные поля на огромной площади. К сожалению, небольшая дальность стрельбы вынуждает подводить их достаточно близко к зоне минирования, поэтому при использовании РС30 следует соблюдать особую осторожность, чтобы не подставиться под огонь противника.

ПЕХОТА

Правильно окопавшаяся пехота — залог успеха. В траншеях она хорошо защищена и не так заметна. Кроме того, пехота отвлекает на себя огонь танков, а во многих ситуациях может достойно ответить им.

В обороне лучше высадить часть пехоты из БТРов (даже если вы не планируете отправлять эти взводы на передовую) и уложить на землю. Взвод в походном порядке накрывается одним удачным выстрелом из танка, но если тот же взвод залег, ситуация меняется кардинальным образом.

СНАБЖЕНИЕ

Поскольку эта война ведется в условиях сильной нехватки ресурсов, вопросы МТО, казалось бы, должны играть весьма важную роль. На практике же все не так плохо. Запчасти при выполнении операции практически не нужны, за исключением запасных траков для танков, подорвавшихся на минах. Своевременная заправка техники необходима, но горючего тратится не так уж много, и важно только отправить заправщик в нужную точку, не подставляя его под удар противника. Со снабжением боеприпасами ситуация несколько сложнее, но только поначалу, когда у вас еще нет достаточного опыта экономии боеприпасов. Важно лишь все время помнить, что ситуация заметно изменилась по сравнению со Второй Мировой войной, и не проводить зачистку нескольких гектаров леса при помощи артиллерии, даже если вы уверены, что где-то в этом лесу скрывается диверсионная группа противника.

НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Если для данной операции вам придана диверсионная группа — немедленно расформируйте ее и используйте снайпера как разведчика и артиллерийского наводчика. Пару «пулеметчик + гранатометчик» лучше оставить где-нибудь в стороне и поручить им охрану чего-нибудь не слишком важного.

Удачно захваченный грузовик противника может послужить дополнительным источником снарядов, иногда это бывает крайне важно.

Пара «офицер + пулеметчик» способна творить чудеса при отсутствии у вас тяжелой техники (при обороне заводов/складов). После того как вы успешно отбили атаку противника, выдвигайте офицера, который определит расположение зенитных батарей, а затем — пулеметчика, который ползком подбирается к противнику и выкашивает расчеты пушек. Поскольку его довольно сложно заметить, а пулеметы имеют достаточно большую дальность стрельбы, после некоторой тренировки эти действия выполняются без малейших затруднений.

Для того, чтобы сэкономить снаряды и время и не подвергать технику риску, выманивайте окопавшуюся пехоту противника из траншей. Для этого обстреливайте стоящие за траншеей пушки (зенитки, минометы) таким образом, чтобы уничтожить расчет, не повредив саму пушку (стреляйте по площадям и указывайте точки за пушкой и на некотором удалении от нее). После гибели расчета из ближайшей траншеи выбегут новоиспеченные артиллеристы. Продолжайте обстрел (при необходимости — с паузами, чтобы не тратить зря снаряды) до тех пор, пока пехота не закончится.

Если вам нужно уничтожить пехоту в траншее, но при этом вы лишены возможности просто подвести к траншее танки и расстрелять ее (например, из-за огня артиллерии противника), вы можете отправить туда один танк (лучше — средний). Танк ездит взад и вперед вдоль траншеи, расстреливая пехоту, но не подставляясь под огонь артиллерии и гранатометчиков (они не попадают по движущейся цели). В большинстве случаев достаточно четырех-пяти поездок.

ЛКИ

Руслана Мигас



Disciples II: Rise of Elves

Все расы как на ладони

Как правило, у большинства игроков есть любимая раса и несколько присущих им тактик. Ведь в Disciples II все особенности рас выражены достаточно четко, и игнорирование тонкостей может закончиться плачевно. Стиль игры определяется и типом лорда. Странно видеть мага, рвущегося напролом и не использующего заклинания, странно выглядит правитель, не выпускающий воров и не улучшающий города. Влияет на стиль и размер карты. На маленьких картах просто не имеет смысла идти по длинным путям развития, и подчас оказывается оправданным формирование команд (чаще всего — вспомогательных) из одинаковых единиц, так как это экономит деньги на строительстве зданий. Наконец, тактики одиночной и сетевой игры тоже кардинально отличаются. К примеру, в одиночной игре часто удается нажить с помощью воров целое состояние при постоянном обкрадывании и продаже торговцу его же ассортимента. Это оправдывает себя при возможности сохранения и загрузки, что в игре с человеком не пройдет. Впрочем, обо всем по порядку.

Жанр: Пошаговая стратегия ◆ **Создатели:** Strategy First ◆ **На что похоже:** Disciples, Heroes of Might and Magic ◆ **В России:** Руссобит-М ◆ **Системные требования:** PII 233MHz, 32MB, video 8MB (PIII 600MHz, 64MB) ◆ **Сколько дисков:** 2 CD ◆ **Мультиплеер:** локальная сеть, интернет ◆ **Сайт игры:** www.russobit-m.ru/rus/games/Disciples2_Rebellion/

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Страна управляется справедливостью, война ведется хитростью.

(Лао-цзы)

ЭЛЬФЫ: ЧТО ЭТО ЗЕЛЕНОЕ ТАМ СЕРЕЕТ?

Как известно, в любой игре эльфы характерны двумя переходящими особенностями — это их длинные уши и непередаваемое высокомерие... В Disciples II они поклоняются Галеану (впрочем, с богами в игре прямо мексиканский сериал какой-то, начиная еще с первой части).

Интересно быстрое и мощное развитие основного воина — кентавра. Если на первом уровне кентавр по всем параметрам равен гному, то уже на третьем (максимальном) его сила атаки достигает сотни, а для полного развития он требует всего 1300 опыта и всего 700 золота.

Второй в списке полезных существ стоит женщина-дух, обладающая медицинскими способностями. Конечно, она не так эффективна, как послушница у людей, но зато, начиная с «лесной девы», она не только восстанавливает жизнь, но и дает защиту от стихий, что зачастую спасает от вражеских магов. Крайние варианты ее развития — сильфида и солнечная танцовщица — делают это доброе дело всем сразу. Сильфида налагает защиту от воздуха, солнечная танцовщица — от огня. Подбирайте линию развития в зависимости от стихии противника, а в случае, когда противник нежить или гномы — выбирайте все же солнечную танцовщицу. Магистр Йода сказал бы про нее так: «Хоть и меньше на пять жизни лечит, но на двадцать хитов больше сама».

Наложение защиты иногда очень изящно используется для полного восстановления здоровья отряда. В случае с солнечной танцовщицей ищется одиночный нейтральный монстр, атакующий огнем, выдерживается одна атака, а потом лечение под щитом продолжается до полного исцеления всего отряда. Л учше всего для этого подходит либо зеленый дракон, либо старейшина гоблинов.

■ ЭТО БАГ: когда солнечная танцовщица или сильфида накладывает на всех временную защиту от огня/воздуха в ходе схватки и при этом в процессе боя эти единицы были превращены (например, ведьмой или суккубом), то после боя защита остается до конца игры.

Также крайне быстрая прокачка, состоящая из двух ступеней, наблюдается у магов.

Отдельно стоит упомянуть об эльфийской магии. Больше ни у одной расы нет магической книги, где рядом бы стояли и благословляющие, и проклинающие заклинания. Правда, «плесень» можно употребить разве что против хорошо бронированной обсидиановой горгульи — жаль, что магия не действует на отряды, находящиеся в городе. Но большинство остальных заклятий и способностей делают эльфов одной из наиболее перспективных рас в плане экспансии.

На ранних этапах очень полезно заклинание «скорость», дающее дополнительные 30 очков движения отряду уже на первом уровне — это позволяет удерживать первенство по захвату рудников. А с чужими жезлами борется заклинание пятого уровня — «водосточный колодец». Эльфийская земля (такого приятного для глаз желто-зеленого цвета, хоть иконы выноси) по способности расползаться от городов стоит на втором месте после гномьей, что иногда позволяет экономить на жезлоносцах.

Уникальны и сами жезлоносцы. Несмотря на скромное количество жизни, они легче других получают уровни при наличии на карте сильных одиночных противников, атакующих ближайшую цель (к примеру, орк или тролль). Бой выглядит так. Первым же ударом противник сносит кентавра, но вскоре оказывается сидящим в роще, выковырять из которой жезлоносца уже практически невозможно — ведь каждый ход он вызывает новые деревья. Не выдержав тяжелого ботанического террора, противник оставляет в наследство много опыта, и жезлоносец получает уровень. После достижения третьего уровня друиду можно взять в отряд еще и лучника, радуясь небольшому, но





Эту погром-команду водит за собой простой жезлоносец.

крайне эффективному отряду. Такой отряд прекрасно расправляется с жезлоносцами людей и гномов, хотя иногда ему хватает пороху даже на небольшие боевые отряды противника.

Наконец, эльфы — счастливые обладатели воров, у которых при наименьшем здоровье наибольшие очки действия. Это позволяет им лишний раз обокрасть лавку или сделать рекордное число пакостей в единицу времени.

Тактически эльфы особенно хороши на маленьких картах благодаря стремительному развитию и разведке. После определенного уровня другие расы обходят их за счет магии и более крепкого здоровья. Желательно брать того героя, что дается изначально, и не тратить деньги на героя другого типа — подобные факторы играют значительную роль в блице.

Какие построения эльфийских отрядов наиболее эффективны? Чаще всего при игре за мага берутся два кентавра-копейщика, дриада и женщина-дух. Потом, в зависимости от размеров карты, добавляется либо разведчик, либо адепт. При игре за воина берется герой (в переводе от «Руссобита» забавная неопределенность с его наименованием — в окошке персонажа он «лесной лорд», а при найме именуется «кентавр-дикарь»), кентавр-копейщик, женщина-дух и разведчик, а в дальнейшем, при получении лидерства, добавляется адепт. А вот стражу лучше дать двух кентавров и адепта, а уже потом разжиться женщиной. При этом стоит учесть тот факт, что меньше всего опыта пойдет на уровень лесному лорду, на пятнадцать больше — дриаде, и еще на пятнадцать больше — стражу.

ЛЮДИ: НА ВСЕ ВОЛЯ ВСЕВЫШНЕГО

Люди, как и гномы, относятся к так называемой «гвардии света». Для них обоих характерно разнообразие различных заклинаний, увеличивающих параметры отряда. Куда легче заблагословлять свой отряд по самое не могу, чем запроклинать вражеский.

Но, разумеется, есть и свои отличия. Во-первых, жизни у людей намного меньше, чем у гномов (100 у сквайра против гномьих 150), но зато выше инициатива (у того же сквайра — 50 против 40 у гнома). Высокая инициатива обеспечивает право первого удара, что неплохо компенсирует изначальное неравенство по части здоровья. Наконец, окончательно и бесповоротно эту разницу уравнивает наличие послушниц, исцеляющих отряды во время боя.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в развитии людей полно смешных и абсурдных моментов. Вот, к примеру, как определить пол послушницы? Ведь по одной из ветвей развития из нее получается дородный бородатый патриарх (излечивает 120 единиц повреждений и воскрешает одного воина), а по другой ветви — умопомрачительная прорицательница, помогающая всему отряду. Кстати, при виде шнуровки ее корсажа начинаешь понимать, почему у инквизитора иммунитет к заклинаниям разума...

Ладно, оставим тему постзиготного определения пола послушниц и перейдем к лучникам. Им тоже не повезло — после благополучного развития до рейнджера лучника ожидает потрясение. На следующем этапе его помещают в серую гильдию, отбирают лук, выдают отравленный кинжал и, судя по виду, чистят физиономию.

У людей, как и у эльфов, все виды войск четко определены с самого начала.

Воины — стоят впереди, сравнительно много здоровья, поражают одну цель.

Стрелки — обладают высокой инициативой, поражают одну цель на всем поле боя.

Маги — повреждение по всем противникам, только вот точность иногда хромает, да и атакуют позже всех.

Поддержка — отряд, обладающий спецсвойствами.

Спецотряд — нечто большое, появляющееся при выполнении дополнительного условия.

У остальных рас такого не будет.

■ НА ГРАНИ БАГА: людской повелитель стихий в свободном состоянии крайне полезен для прокачки отряда. Каждым ходом он вызывает элементаля воздуха, которого тут же убивают, и можно ждать следующего. Повелителю тоже деваться некуда: это его единственный способ защиты. Количество опыта, соответственно, ограничивается только усидчивостью игрока. Впрочем, совсем долго так делать не рекомендуется — приблизительно через час подобных упражнений игра обычно зависает.

Основной отряд комплектуется по тому же принципу, что и у эльфов: герой маг — ему двух сквайров и послушницу, затем добавляется лучник, а при достижении пятого уровня лидерства — еще один воин. Герою-воину — одного сквайра, лучника и послушницу. Следопыту — двух сквайров и послушницу. При этом меньше всего опыта уйдет на следопыта, а больше всего — на архимага и рыцаря на пегасе.

ГНОМЫ: ЖИТЕЛИ ЛЕДНИКОВ И ГОР

С точки зрения придворных магов, Горные Кланы с людьми могли бы образовать неплохой союз — уж очень удачно используются ими заклинания Империи.

На первый взгляд они кажутся очень хорошими бойцами — отличное здоровье, значительный урон. Но только вот создатели, упражняясь с балансировкой игры, уравняли шансы и сделали их, мягко говоря, немного неповоротливыми. Самая низкая инициатива стрелков — у гномов. А если учесть деньги и опыт, которые требуются для их развития, то первое впечатление уступает место второму, куда менее радужному.

Еще одна особенность: на начало игры у Горных Кланов нет магов — их место по праву заняли травницы. По ряду параметров они напоминают послушниц, разве что не лечат, а усиливают удар.

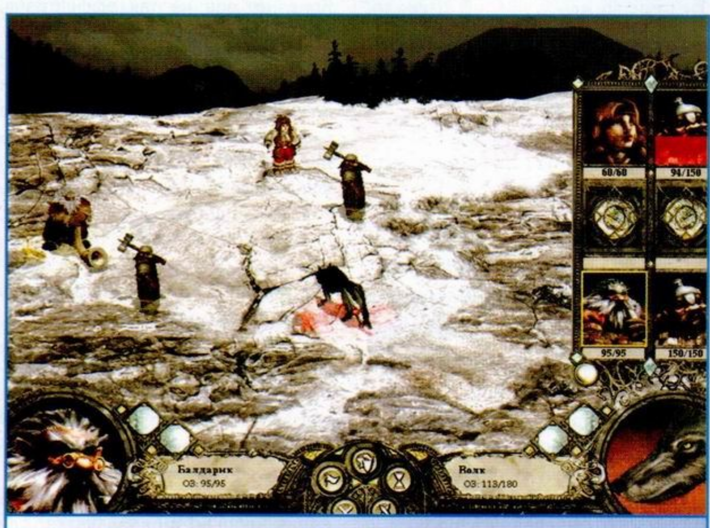
Наличие архидруидок в отряде располагает к развитию гнома не до короля гномов, а до знатока рун. Тут вступает в силу тот факт, что с помощью различных усилений (зелий энергии, заклинаний, друидского усиления) можно значительно увеличить повреждения в отряде, но максимальное повреждение никогда не перевалит за триста. То есть выбирать заведомо сильного бойца в таких условиях — значит не полностью использовать его потенциал. Наоборот, когда в команде уже есть мощный боец, играющий основную ударную роль, лучше брать не друидку, а алхимика. Вместо стопроцентного усиления архидруидок это даст одну дополнительную атаку. То есть позволит обойти «трехсотхитовый лимит» с другой стороны.

Хоть какой-то аналог магов у гномов можно получить четырьмя разными путями:

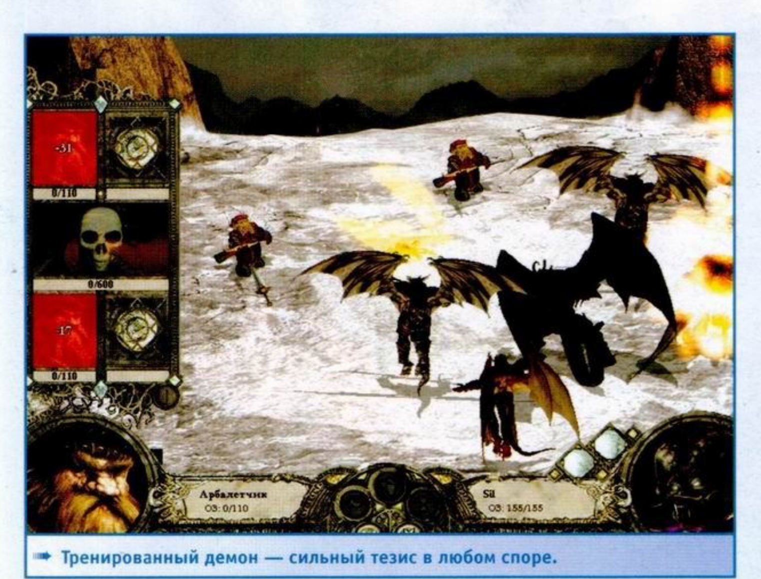
1. **Дорогой, но быстрый.** На втором ходу нужно построить горное логово и там нанять йети. Недостаток, как у всех особых отрядов, — требует много опыта для перехода на новый уровень и улучшается только количественно.

2. **Дешевый, но долгий и странный.** Для гнома-воина построить не арсенал, а заставу. Недостаток — повреждения будут меньше, чем у ветеранов, а получать они будут по первое число. Ведь стоять впереди у гномов больше некому: стрелки и различные производные травниц слабоваты. Хотя можно остановить развитие двух гномов на уровне воина.

3. **Дорогой, очень долгий, очень неудобный.** Для горного великана построить облачный храм и развивать повелителя бурь. Однако это требует от героя заведомо высокого лидерства, ведь холмовый великан занимает две позиции.



На кошках тренироваться не будем. Идет охота на волков...



Тренированный демон — сильный тезис в любом споре.

Кроме того, на его развитие уходит прорва опыта.

4. **Самый дешевый, близкий к оптимальному.** Для арбалетчика построить академию и получить метателя огня. Недостаток — мы остаемся без стрелка.

НА ЗАМЕТКУ: типичное заблуждение начинающих игроков заставляет порадоваться, прочитав среди свойств друидки слово «лечение». К сожалению, речь тут идет вовсе не о восстановлении жизни, а о снятии яда.

Но все-таки гномья сила играет в итоге свою роль. В особенности — на больших картах, где возможно полное развитие воинов и не так важна скорость передвижения. Кроме того, после изучения заклинаний «быстрота» и «ветер дорог» очки действия становятся лишь вопросом маны.

ЭТО ВАЖНО: усиление и другие благословления из магической книги лучше всего применять ступенчато, от высших уровней к низшим. Хоть и нельзя дважды наложить одно благословение, но зато можно использовать несколько однотипных заклинаний разных уровней (а иногда — разных рас), эффект от которых суммируется. В этом случае города берет не смелость, а магия.

С группировкой войск все предельно просто. На начало партии для ученого и инженера хорошо взять двух гномов и травницу или же травницу и холмового великана. Это почти идентичные, сильные построения. Как только позволит уровень лидерства, стоит добавить к ним метателя топоров. А вот королевскому стражу лучше дать одного гнома, травницу и метателя топоров, а потом — двух метателей.

НЕЖИТЬ: Я ВИЖУ МЕРТВЫХ ЛЮДЕЙ

Иногда кажется, что нежить состоит из одних «изюминок». Изюминка первая — стрелки, а вернее — привидения, или, если уж быть совсем точной, — их паралич. Крупный одиночный монстр успевает провести по отряду нежити одну атаку, потом получает свой паралич и медленно, с садистским удовольствием расковыривается боевыми отрядами. Да и не только в призраках вся соль — есть и другие парализующие существа. Когда на большой карте боец развивается до воина-призрака, можно идти штурмовать столицы.

Изюминка вторая — наличие у оборотня, злых духов, сущего и смерти иммунитета к оружию. Однажды я наблюдала, как единственный оставшийся в живых сущий изничтожил отряд из инженера и трех старых ветеранов. Иммунитет к смерти у всех боевых единиц (кроме тамплиеров, у них — щиты от стихий) выше третьего уровня хорошо смотрится против свободно живущей на карте нежити.

Наконец, интересна и магическая книга мертвых (я не имею в виду Necronomicon, Амдуат или Бардо Тодол, хотя там тоже есть что почитать). Самая большая гадость для врагов — заклинание «сумерки», просто и со вкусом закрывающее всю карту.

Вот так получается, что слабенькая и худенькая нежить оказывается опасным противником в умелых руках. Вот только со стрелками у них туговато. Мало того, что герой-разведчик представляет собой слабого мага (десять единиц повреждения — долгое ковыряние противника), так и призраки повреждений не наносят.

Можно ли пожертвовать магом в команде, если в отряде есть виверна или герой «королева личей»? Думаю, да. Ведь мага можно превратить в интересного стрелка, развивая по линии злого духа, заодно сэкономив 150 единиц опыта. Вообще, королева личей интересна тем, что она — единственная из всей нежити — наносит повреждение огнем. Обращали внимание?

На высших уровнях нежить обзаводится аналогом людской монахини: верховный вампир не только ворует жизнь у товарищей, но и раздает ее однополчанам. Иногда даже стоит оставить кого-то с большим количеством жизни, не наносящего повреждений, на растерзание верховному вампиру в целях лечения команды.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: применительно к нежити очень радуют некоторые, казалось бы, вполне нейтральные фразы из русского перевода: *«здесь живет смерть»*, *«здесь тренируется Призрак»* и *«этого воина нельзя воскресить, он жив»* — оцените, как звучит! Кстати, раз уж зашла речь о воскрешении... Начиная с третьего уровня становится выгоднее использовать для этих целей не деньги (600 монет), а эликсир жизни.

Так, что у нас там с построениями? На начало игры за мага герою стоит взять в компанию двух воинов и привидение, а потом добавить колдуна. Рыцарь смерти великолепно чувствует себя в компании привидения, воина и колдуна, а вот носферату требует себе в отряд кого-то сильного, так как сам очень плохо дерется. Но зато и опыта ему надо меньше всех, поэтому он быстро набирает уровни и догоняет своих коллег.

ИНФЕРНО: ГОРДО РЕЕТ КРАСНЫЙ СТЯГ

Легионы Проклятых так и хочется оставить на закуску. У них много общего с нежитью — те же проблемы со здоровьем и, в основном, «проклинательная» магия. Есть даже аналог парализатора — инкуб, который, как и тень, атакует всех, только точность у него повыше. Вот, кстати, и еще один смысловой казус. По всей логике вещей, инкуб — это красивый молодой демон (мужчина!), а не толстая баба. Появляется он на четвертом уровне.

По другой ветке — ведьмы в бою практически повторяют привидения, только на уровень выше.

НА ЗАМЕТКУ: если долго смотреть на синхронно машущие крыльями отряды демонов, может укачать.

Оставляет в недоумении разве что развитие воинов — оно неоправданно слабо разветвлено, а конечный результат, мягко говоря...

Ходячие недоразумения в лице воинов прекрасно компенсируются магами — универсалами с большой буквы. По ходу развития из них можно сотворить не только собственно магов (пандемониусов и модеусов), но и бойцов (двойники), и, опять-таки, инкуба. Семен Семеныч!

Местные стрелки примечательны тем, что занимают две клеточки и очень неплохо забронированы. Спецотряды развиваются до страшных повелителей ада, владыки или тиамата. Все это резко увеличивает шансы на успех.

Как я уже упоминала, магия Легионов Проклятых базируется на проклятиях, причем достаточно оригинальна. Аналогов не имеют и фантомы, удобные для разведывания территорий, и «сокрытие», укрывающее не только от заклинаний противника, но и от отрядов.

Земля у Легионов расползается медленно — это вынуждает нанимать много жезлоносцев. Все герои умеют летать, что увеличивает их реальное передвижение по карте.

Ну, и напоследок, как полагается, об оптимальных группировках. В начале партии магу целесообразно брать не двух одержимых, как кажется на первый взгляд, а черта и сектанта. Затем можно добавить одержимого, а при лидерстве 5 — двух одержимых, сектанта и горгулью. Герцогу понравится компания из горгульи и одержимого, а советнику пусть достанутся черт и сектант.

ЛКИ



Легионы Проклятых в своем амплуа. «Все красное».

Константин Закаблуковский

Не буду оригинален, если сравню «Massive Assault: Расцвет Лиги» с шахматами. Две стороны, наборы фигур и игровое поле. Казалось бы, сходство и закончилось — различающиеся войска у сторон, вместо клеток — шестиугольники, которых гораздо больше чем 64, да еще все поле поделено на страны. Отнюдь! Игра заставляет думать не меньше, чем шахматная партия с сильным игроком. Ну что же, немного о том, как выиграть партию в этих шахматах, поставив мат противнику.



Massive Assault: Расцвет Лиги

Мат на всю галактику

❖ **Жанр:** пошаговая стратегия ❖ **Создатели:** wargaming.net ❖ **На что похоже:** Massive Assault ❖ **В России:** Акелла ❖ **Системные требования:** P-III 1300MHz, 256MB, 32MB video (P-IV 2000MHz, 512MB, 128MB video) ❖ **Сколько дисков:** 2 CD ❖ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ❖ **Сайт игры:** www.domination-game.com

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

...нет ничего более трудного, чем боевое сражение. В боевом сражении самое трудное — это превратить обходной путь в прямой, превратить неблагоприятную обстановку в преимущество...

СТРАТЕГИЯ

Из характера позиции неприятеля мы можем сделать вывод о его намерениях и, вследствие этого, действовать соответственно.

Карл фон Клаузевиц, «О войне»

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ УРОВНИ СТРАН

	Низкий	Средний	Высокий
Секретная армия	8	12	18
Партизаны	4	6	8
Контрибуция	8	12	18
Прибыль за ход	2	3	4

Раскрытие секретных союзников — важная часть игрового процесса. Именно на стратегическом уровне решается судьба игры, сражения на местности — инструмент для достижения цели. Страны, а соответственно секретные союзники, бывают различного уровня — низкого, среднего и высокого. От этого зависит количество денег при раскрытии союзника, прибыль за ход, размер сил партизанского сопротивления и контрибуция при захвате союзника противника.

В каждой партии между соперниками из имеющихся на планете стран распределяются секретные союзники, равные по качеству и по количеству. Таким способом получается множество вариантов первоначальной расстановки. Это вносит элемент неожиданности и неопределенности, но не ставит противников в неравные условия. В начале игры обязательно раскрытие одного секретного союзника для каждой из сторон. Происходит это на нулевом ходу, условно одновременно — противники не видят первого союзника друг друга. В дальнейшем стороны ходят по очереди, начиная с Лиги.

Естественный вопрос — какую из возможных стран раскрывать? Нужно посмотреть, в какой части карты есть явное преимущество, а где секретный союзник находится в окружении нескольких весьма подозрительных нейтральных стран. Какие страны удобны для захвата и где можно надолго завязнуть, где какое число «партизанских» средств и где стремления этих вольнодумцев можно обратить себе на пользу. Если есть возможность, нужно раскрывать одного из двух сопредельных союзников, и атаковать следует страну, граничащую с обоими.

■ НА ЗАМЕТКУ: если соперник раскрыл всех союзников определенного размера — игра покажет подобные оставшиеся страны нейтральными.

Секретных союзников можно раскрывать каждый ход, естественно, если они еще есть. Но существуют ситуации, когда раскрытие неразумно, а зачастую оно не принесет пользы. Например, если страна-союзник оказалась среди нескольких нейтральных стран, потенциальных союзников противника, или рядом с его более сильной страной. Раскрытие повлечет за собой потерю секретной армии на территории и получение контрибуции соперни-



➡ Противник допустил оплошность: транспортный вертолет с танком попал в зону действия авиации.

ВИД ТЕХНИКИ	СОЮЗ	ЛИГА	БРОНЯ	ДАЛЬНОСТЬ ХОДА	ОГНЕВАЯ МОЩЬ	ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ	ЦЕНА
Бронетехника							
Легкие бронированые машины	ЛБМ	Смоллфут	4	1	1	1	1
Бронированые штурмовые машины	Танк	Био-танк	5	2	2	1	2
Тяжелые штурмовые машины	Боевой робот	Острич	7	2	3	2	4
Реактивные установки	Ракетная установка	Аннигилятор	3	1	3	4	4
Мобильная артиллерия	Моритира	Скорчер	4	1	2	2	2
Буллфрог	—	Буллфрог	11	2	2+3*	2	6
Амфибии	Амфибия	Тритон	4	3	2	1	3
Наземный транспорт	Наземный транспорт	УПС	3	5	0	0	2
Боевая платформа	Боевая платформа	—	3	3	0	0	2
ПВО	ПВО	Птерощит	4/3**	1	0	1	3
Стационарная оборона							
	Дот	Бункер	4	0	1	2	1
	Огневая башня	Дэстуррет	9	0	2	4	4
Флот							
Эсминцы	Эсминец	Киллервейл	5	3	1	2	2
Линкоры	Линкор	Файерсторм	8	4	3	3	5
Морской транспорт	Морской транспорт	Туртл	4	6	0	0	2
Авианосцы	Авианосец	Птеронест	7	3	0	0 (6***)	6
Подводная лодка	Подводная лодка	—	4	5	2	2	3
Левиафан	—	Левиафан	10	4	2+3*	4	10
Авиация							
Тактические бомбардировщики	Штурмовик	Птероплан	1	12	1	6	3
Боевой вертолет	Боевой вертолет	—	3	4	2	2	3
Транспортный вертолет	—	Транспортный вертолет	3	0	0	0	2

* Два орудия, ** ПВО/птерощит, *** Радиус действия тактических бомбардировщиков

ком. Зато открытие второго фронта в тылу будет для него большим сюрпризом. Второй фактор, говорящий о пользе государственной тайны, — неопределенность. Неизвестность расположения вражеского союзника держит в напряжении, заставляет распылять силы, ожидая нападения со всех сторон. Вражеского секретного союзника иногда можно вычислить по косвенным признакам, наиболее явная причина — упорное игнорирование подходящего для захвата нейтрала. Хотя это может быть и умелым запутыванием. Точных советов в этих вычислениях я давать не буду, да и не могу — решение на уровне интуиции, что возможно только с опытом, и не всегда верно.

ЭТО ВАЖНО: для раскрытия союзника должна быть веская причина. Если оно ничего не дает, кроме дохода, — это неразумное действие.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В решающий момент в действие должно вступить наибольшее возможное число войск.

Карл фон Клаузевиц, «О войне»

В «Расцвете Лиги» нет бесполезных войск. Они, как и универсалы, остались в других играх — здесь каждый имеет свое место на поле боя. Общее описание было дано в руководстве, теперь же о назначении и сильных и слабых сторонах войск.




Легкие бронемашины выполняют роль прикрытия для тяжелой техники, в особенности артиллерии, и защитных сооружений от продвижения противника. Низкая стоимость их бронирования, всего один кредит за четыре единицы брони, позволяет блокировать противника, не давая возможности проникнуть на территорию своей страны. Для уничтожения таких преград противнику нужно не менее двух выстрелов, и зачастую часть урона будет излишним.




Бронированные штурмовые машины — основная атакующая сила. В плюсы — скорость и наносимый урон, в минусы — минимальный радиус действия и ненамного лучшее бронирование, чем у легких бронемашин. Хорошо показывают себя при поддержке артиллерии, при построении во фронт. Большой группой неэффективны из-за малого радиуса стрельбы. В сочетании с транспортами могут передвигаться на большие расстояния с погрузкой и выгрузкой в течение одного хода.



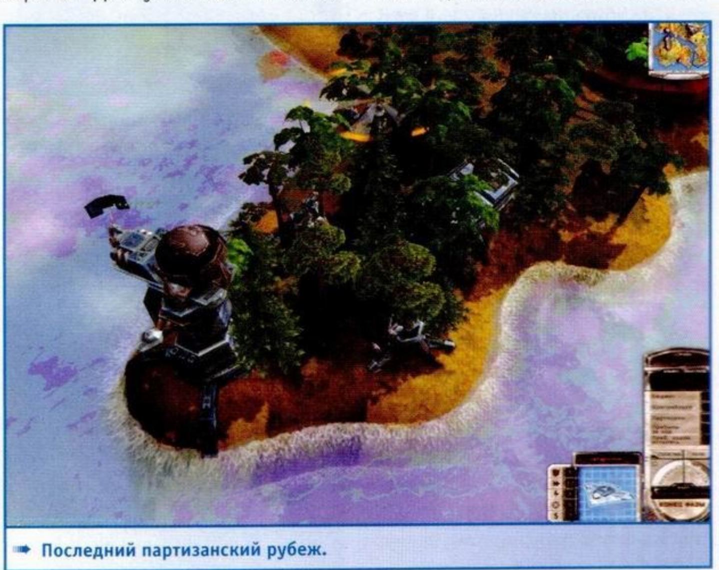

Тяжелые штурмовые машины вобрали в себя лучшее от прочих видов техники: дальность хода, высокое бронирование, высокая поражающая способность. Но радиус стрельбы и высокая цена уравновешивают все эти плюсы. Могут использоваться в десантных операциях наравне с танками. Как правило, приобретаются при раскрытии союзника или за контрибуцию либо накоплением за два хода. Массовой закупкой заниматься не стоит — за те же четыре кредита можно получить больше брони и огневой мощи в более легких единицах.




Место **мобильной артиллерии** во второй линии, вне зависимости от обороны или нападения. Сниженное бронирование компенсируется недосягаемостью для легкой и средней бронетехники про-

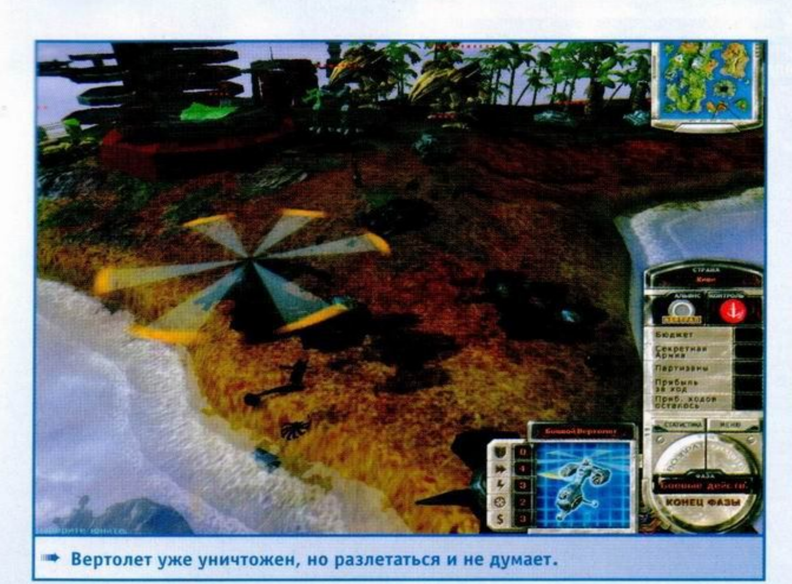


На предыдущем ходу ПВО заблокировала вражеский самолет, танк занял город и авиация уничтожена.



Последний партизанский рубеж.





➡ Вертолет уже уничтожен, но разлетаться и не думает.

тивника. Более оправдано применение на труднопроходимых участках карты, где бронетехника теряет дальность хода.

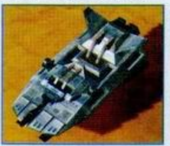




Сфера применения **ракетных установок** — обстрел противника из глубин своих рядов. Бороться с ними лучше всего с помощью авиации либо разменом равноценных войск или с помощью десанта. Соответственно, оберегать следует в первую очередь от авиаударов и комбинированных десантов. Очень хорошо себя показывает в паре с транспортами, но Союз при этом обладает огромным преимуществом — на платформе в один ход можно загрузить, перевести и произвести выстрел.



Буллфрог Лиги — еще более тяжелый вариант штурмового робота, все характеристики больше примерно в полтора раза. За счет возможности стрелять дважды хорош в нападении в комбинации с другими боевыми единицами. Почти всегда является первоочередной целью для противника. Обладает очень серьезным недостатком — перевозится только морскими транспортами.





Амфибии достаточно дороги и должны использоваться как завершающая фаза десанта. Дальность в три единицы хода позволяет делать две пересадки, и при правильной комбинации с транспортами радиус их действия огромен.





Эсминцы — прикрытие для линкоров и авианосцев, морской аналог легких бронемашин.





Линкоры — основная ударная сила флота. Применяется как в морских сражениях, так и для обстрела прибрежных сухопутных сил противника — большой радиус поражения делает их недосягаемыми для большинства наземных единиц.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в статье «Слон против кита» коллега Псмит сетовал на слабую реализацию поддержки флотом сухопутных войск в большинстве игр. Линкоры в серии Massive Assault — пример того, как это должно выглядеть. Да и скорость у всех морских единиц намного выше, чем у сухопутных.





Авианосцы несут до четырех тактических бомбардировщиков и устраняют недостаток сухопутных авиабаз — ограниченность радиуса. Но за мобильность авиации приходится расплачиваться невысокой дальностью хода, так что прикрытие необходимо. При защите ПВО (с соседнего шестиугольника на берегу или с боевой платформы) способен действовать в пределах досягаемости авиации противника.



Подводная лодка Союза способна проплывать под другими кораблями, что позволяет ей преодолевать заградительные порядки из эсминцев и дотягиваться до более ценных целей. Применение ограничено из-за низкого отношения цены к бронированию и поражающей способности.



Левиафан — морской аналог буллфрога Лиги, обладает самым большим радиусом стрельбы среди кораблей и равен в этом ракетным установкам. Способен уничтожить почти все, до чего дотянется, но требует прикрытия эсминцами — уж слишком лакомая жертва. Самая дорогая стоимость бронирования в игре — десять кредитов за десять единиц брони.





Тактические бомбардировщики базируются в городах и на авианосцах. Наносят минимальные повреждения, но в достаточном количестве становятся серьезной силой. Основное назначение — уничтожение ракетных установок и нанесение ударов милосердия недобитым войскам. Единственное препятствие — системы ПВО. Авиацию нельзя уничтожить другими войсками, только занять город или потопить авианосец. Для сохранности бомбардировщиков нельзя оставлять город пустым, если же нечем его занять, следует передислоцировать авиацию на другую базу.





ПВО — единственная защита против авиации, закрывает себя и шестиугольники вокруг силовым полем, делая все в этих пределах недосягаемым для авиаударов. Для других видов атак весьма уязвима. В сочетании с транспортом способна блокировать тактические бомбардировщики противника с последующим их уничтожением. Для этого загруженную в транспорт на предыдущем ходу ПВО нужно разгрузить возле города противника, и город накроет силовое поле, блокирующее еще и взлет авиации. «Shift» не подсвечивает ПВО в транспорте как угрозу. Естественно, нужно уничтожить вражеские отряды, угрожающие данному шестиугольнику, чтобы ПВО не была потеряна и авиация не ушла на другой аэродром. Странно, но у птерощита всего три единицы брони против четырех у союзной ПВО.



Боевой вертолет аналогичен подводной лодке — способен преодолевать заграждения из других отрядов. Следует использовать для безопасного добивания боевых единиц противника или приносить его в жертву для окончательного уничтожения левиафанов и аннигиляторов.

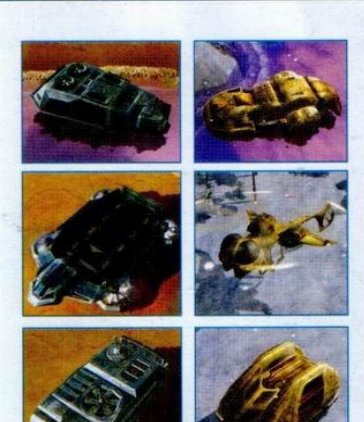








Оборонительные огневые укрепления и **огневые башни** должны использоваться исключительно в обороне. Да и в обороне не стоит застраивать все возможное пространство — через оставшийся в живых дот, стоящий на дороге или в узком проходе, проход будет закрыт. А это — потеря мобильности, равноценная проигрышу. Соответственно, уничтожать доты и бункеры противника на дорогах нужно в последнюю очередь.



Транспортные средства уже неоднократно упоминались в этой статье, и, возможно, их стоило бы поставить на первое место в списке боевых единиц, но предпочту подвести итог. Транспорты — необходимое условие победы, ибо с их помощью обеспечивается быстрая переброска войск с одного фронта на другой и десанты в тыл противника. **Транспортный вертолет** Лиги и **боевая платформа** Союза перевозят по одной боевой единице. Платформа позволяет стрелять с ходу, а вертолет преодолевает наземные препятствия. **Наземный** и **морской транспорты** перевозят войска в пределах своей стихии, по два и четыре отряда соответственно. Морской транспорт может перевозить наземный, поэтому возможны десантные операции на очень большие расстояния. В него загружаются три отряда и один наземный транспорт, в конечной точке пути морского транспорта выгружается наземный, в который пересаживаются войска и едут до конечной точки. Если боевым отрядом будет амфибия, то дальность может достигать четырнадцати единиц хода при передвижении по дорогам. Возможностью пересадки на ходу стоит активно пользоваться, на это всегда тратится один ход. Транспорты должны быть способны перевезти три четверти армии за раз, т.е. на каждые 2-3 боевых единицы должно полагаться одно транспортное средство.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда абсолютного превосходства достичь невозможно, вы должны добиться относительного в решающей точке за счет умелого использования того, что имеете.

Карл фон Клаузевиц, «О войне»

ЭТО ВАЖНО: нажатие клавиши Ctrl покажет все шестиугольники на поле и возможные перелеты авиации. Нажатие клавиши Shift подсветит красным войска противника, способные атаковать шестиугольник под курсором.

При лобовом столкновении при прочих равных условиях побеждает сторона, у которой больше доход на данном участке фронта. Как только одна из сторон не сможет закрыть бреши в обороне, противник получает возможность войти на территорию, и доход прекращается. После вторжения еще остается расстановка партизан, но, как правило, это только продление агонии.

Если такая ситуация возникла — значит, что-то сделано неправильно или противник оказался хитрее. Если есть возможность и неподалеку есть войска, их стоит перекинуть на этот участок, желательно при этом организовать десант в тыл противника. Ну, а если нет возможности помочь — нужно оставить эту страну за собой на как можно более долгий срок и оставить как можно меньше ресурсов. Иногда имеет смысл оставить один шестиугольник не занятым своим отрядом, если противник не разгадает хитрость — можно получить в свое распоряжение партизан, а это даст еще несколько ходов или полностью переломит ход боя.

В обороне следует использовать технику с максимальной броней за минимальные деньги — в первую очередь это легкие бронемашины и оборонительные укрепления, но последние никогда не ставьте на дорогах. Если есть свободные ресурсы, во вторую линию следует приобрести мобильную артиллерию для ответного нанесения урона. Чем уже участок фронта — тем дольше на нем можно продержаться в условиях ограниченности средств. В нападении важнее наносимый урон и скорость — лучше всего использовать бронированные и тяжелые штурмовые машины при поддержке других видов войск и в особенности транспортов.

НА ЗАМЕТКУ: джунгли, пески и болота снижают скорость передвижения войска до одной единицы хода, наличие дороги — ускоряет передвижение отрядов с дальностью в один ход.

Партизаны страны всегда выступают против агрессора, и использовать их можно весьма разнообразно. При необходимости удержать страну как можно дольше лучше всего поставить огневую башню в медвежьем углу страны, в идеале — в труднопроходимой местности на полуострове. Другой вариант — вертолетом или транспортом захватить столицу одной из сопредельных стран, принадлежащих противнику. Или стоит атаковать и уничтожить транспорт со всем содержимым.

ОШИБКИ, КОТОРЫЕ НЕ СТОИТ СОВЕРШАТЬ

Преследование противника — второй акт победы, в большинстве случаев более важный, чем первый акт.

Карл фон Клаузевиц, «О войне»

- Никогда не оставляйте свою столицу пустой. Занятие ее противником пусть даже на один ход — неполучение дохода. Это, особенно вблизи активных боевых действий, грозит прорывом фронта. А если в городе находится авиация — то жертва вертолета или транспорта будет более чем оправдана.
- Армия должна воевать. Если армия топчется в другом конце карты без дела — это повод усилить давление на том участке, где ее нет.
- Не оставляйте транспорты без прикрытия. Полный дорогой техники транспорт, особенно морской, — отличная мишень, ради которой стоит пойти на жертвы.
- Защищайте ракетные установки более дешевыми отрядами.
- Не растягивайте войска от места постройки до района боевых действий, поодиночке прутья ломаются.
- Не раскрывайте союзника, если в него могут вторгнуться силами большими, чем секретная армия. Равно как если соседняя страна приносит больше дохода — получится бой на истощение.
- Будьте готовы к преследованию противника. Транспорт и атакующие отряды с дальностью в два хода будут как нельзя кстати. При вторжении и отлове партизан это также пригодится.



Генерал сдался, в копилку рейтинга еще 36 очков.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Всегда готовьтесь ко всему и как можно заранее.

Карл фон Клаузевиц, «О войне»

При игре через интернет один из участников организует вызов, персональный или для всех, а другой его принимает. После этого сервер создает новую игру, которая по типу более всего напоминает **Play by e-mail**, но со своим клиентом, так что потребление трафика измеряется килобайтами и не будет затратным даже при использовании модема. Игроки делают нулевой ход, затем ходят по очереди. При создании игры следует указать длительность ожидания хода, от одного дня до двух недель, по истечении этого времени игра заканчивается.

На сервере существует рейтинг игроков и система званий. За каждую законченную игру начисляют рейтинг, зависящий от текущего звания оппонента. Естественно, выиграть у генерала или маршала намного выгоднее, чем у новобранца, но, как правило, и намного сложнее. По достижении определенного рейтинга игроку могут присвоить звание, но это зависит еще и от позиции в рейтинге. Так, маршалов не может быть более одного процента от общего числа игроков. Разумный подход, подталкивающий игроков к прогрессу.

Massive Assault своей неторопливостью располагает к общению с противником. Если есть желание — знакомство с игроками по всему миру обеспечено, хотя значительная часть — любители неторопливых игр немцы.

ЛКИ

ЗВАНИЯ В MASSIVE ASSAULT ПРИ ИГРЕ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Звание	Количество очков	Очки проигравшего	Очки победителя
Новобранец	0	1	4
Рядовой	1	2	8
Капрал	2	3	12
Сержант	10	4	16
Лейтенант	20	5	20
Капитан	75	6	24
Майор	200	7	28
Полковник	500	8	32
Генерал	1000	9	36
Маршал	2500	10	40



Тимур Хорев

Когда в серии GTA появились мотоциклы, я перестал угонять автомобили. Надобность отпала. Нет, конечно, иногда приходится по сюжету забираться в машину и гнать по узким улочкам — от этого никуда не деться. Но если игра дает выбрать, я беру мотоцикл. Ловлю на светофоре мотоциклиста, скидываю на землю и отбираю агрегат. И по газам! Конечно, есть хорошие автомобили — быстрые, надежные, управляемые. Но они пасуют перед первым же серьезным затором. А на мотоцикле — вжик! в лавировочку! — и объехал весь Сан-Андреас.



Grand Theft Auto: San Andreas

Двухколесные друзья возвращаются

❖ **Жанр:** эпическая игра ❖ **Создатели:** Rockstar Games ❖ **На что похоже:** серия GTA ❖ **Системные требования:** PIV-1GHz, 256MB, 64MB video (PIV-1,5GHz, 384MB, 128MB video) ❖ **Сколько дисков:** 1 DVD ❖ **Мультиплеер:** нет ❖ **Сайт игры:** www.gtasanandreas.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

— Алло, это магазин «Харлей»? Сколько мотоциклов продали сегодня?

— Семь штук.

Врач кладет трубку:

— Значит, один еще где-то катается.

(Правда жизни)

Первые несколько мотоциклов появились еще в **GTA: Vice City**. Они сразу же завоевали популярность у публики. Всем понравилась возможность передвигаться по островам на огромной скорости, огибая поток машин и время от времени прыгая с трамплинов. Но только в **GTA: San Andreas** тема двухколесных средств передвижения была раскрыта полностью. Велосипеды, мотоциклы, квадроцикл — всего четырнадцать наименований (против четырех в Vice City!). Кстати, все мотоциклы восьмидесятых в полном составе перекочевали в новую игру.

КОРОТКИЙ ЛИКБЕЗ

В управлении двухколесными агрегатами очень многое изменилось. Хорошая новость — наконец-то у героя появилась возможность удержаться на мотоцикле при столкновениях. До этого он слетал с «железного коня», даже если легонько стукался о стену или бампер остановившегося на светофоре автомобиля. Теперь, прокачав умение езды на мотоцикле, герой «приклеится» к сиденью и будет летать с него только тогда, когда не летать нельзя. Прокачивается умение очень быстро, не в пример автомобильным навыкам. Велосипедные навыки тоже растут быстро, другой вопрос — зачем они нужны?

Надо помнить несколько вещей. На мотоцикле можно перемещать центр тяжести вперед и назад. Смещаетесь назад — мотоцикл встает на дыбы. Вперед — слегка увеличивается максимальная скорость. На маневренность очень сильно влияет погода. Влажный климат Сан-Фиерро и ночные дожди на периферии штата — лишняя головная боль мотоциклисту. Тормозить и маневрировать на влажной дороге очень некузяво, а в грязи так и просто невозможно. Хорошо, что в окрестностях Лас-Вентураса дождей не бывает (впрочем, в пыли песчаных бурь ездить на полной скорости тоже не очень удобно — не видно ни зги).

Если вы полетели на мотоцикле или велосипеде далеко и высоко, заранее подготовьтесь к приземлению: поерзайте на сиденье так, чтобы заднее колесо было чуть ниже переднего. Тогда вы сможете без труда удержаться в седле, даже если спрыгнете с горы Чиллиад.

А ЧТО У НАС В ГАРАЖЕ?

ВЕЛОСИПЕДЫ

Меня терзают смутные сомнения — а надо ли было вообще вставлять велосипеды в игру? В сюжете они не участвуют, если не считать самой первой миссии. На задание велосипед не возьмешь — неудобно, медленно, и энергия расходуется со страшной силой, только успевай бегать в фаст-фуды. Едет велосипедист очень неспешно и разгоняется только в режиме «спринта» на несколько секунд. Похоже, разработчики приделали велосипеды лишь для того, «чтобы было» (ну, и для пары соревнований).

Велосипед (Bike). Классический уличный велосипед в стиле ранних девяностых. По понятным причинам прообраз угадать невозможно. Удивительно, но сходу найти этот велосипед очень трудно. Попробуйте раздобыть его у берега на севере Монтгомери (городок у шоссе к северу от Лос-Сантоса)

Горный велосипед (Mountain Bike). Описание простое: это велосипед для покорения гор. Похож на обычный — узнать можно по упорам для ног на оси заднего колеса. Два таких велосипеда припаркованы в окрестностях горы Чиллиад (юго-запад штата) и на ее вершине. Если сядете на велосипед с вершины горы после семи утра — начнется гонка.

Велосипед для фристайла (BMX). Акробатический велосипед, предназначенный для головоломных прыжков и разнообразных переворотов. Самые высокие прыжки, самые эффектные трюки. Найти его проще всего у дома Сиджея, через улицу, или на площадке для скейтбордистов (если сядете на него, начнется зубодробительное соревнование).

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Все эти четыре мотоцикла уже знакомы нам по GTA: Vice City.

«Фаджо» (Faggio). Скутер, не пригодный ни для чего, кроме как для оживления улиц. Передвигаться на нем будет только страстный любитель всего скутероподобного — для всех остальных он слишком медленный. Как и до этого, в игре найдется «пицца-бой» — модификация «Фаджо». Если вы хотите заняться развозкой пиццы, то всегда найдете его в Лас-Вентурасе, у закусочной «Бургер Шот» в районе Рэдсэндс Ист. Кстати, прообраз «Фаджо» — скутер Piaggio Vespa.

«Фривэй» (Freeway). «Чоппер», он же «Харлей», он же «Свинтус». Один из самых узнаваемых в мире. Выглядит стильно (особенно если заехать на нем в провинциальный городок и врубить «Кей-Роуз»). Но на роль средства передвижения годится с трудом. Все потому, что на высоких скоростях он практически неуправляем. А передвигаться по штату тишком — такого счастья нам не



В такую погоду надо держать ухо востро. Одно неловкое движение — и мотоцикл превращает поездку в родео.



Есть мнение, что придать авариям масштаб можно, если отключить в игровом меню ограничение FPS. Попробуйте!

надо. Единственный плюс «Фривэя» — он удобен для езды на заднем колесе. Раздобыть «Фривэй» очень просто — достаточно выехать за город, чтобы наткнуться на байкеров. Но если вам нужен мотоцикл со стоянки, попробуйте проверить местность к северу от карьера (район Лас-Вентурас).

«Санчез» (Sanchez). Предположительно — Yamaha DT 400. Горный внедорожный мотоцикл. Он мне и раньше был симпатичен, а теперь, когда между городами пролегли мили бездорожья, лесов, скалистых гор, ферм... сами понимаете. Просто взять и срезать дорогу через холмы — бесценное качество и очень удобное. Отличная скорость, превосходная маневренность. И он очень часто встречается на сельских дорогах, что тоже не может не радовать. Найти можно в городе Энджел Пайн, у трейлера или к западу от того же городка у придорожной забегаловки.

PCJ-600. Тот самый скоростной «Писиджей» (Honda CBR 600), который я так нахваливал в статье про мотоциклы Вайс-Сити. Старичок выглядит бодро даже среди своих современных коллег. Быстрый, маневренный, элегантный — сел, выехал на трассу, и только ветер свистит в ушах. Всячески рекомендую, особенно для выполнения уникальных прыжков. Встречается в деловых районах Сан-Фиерро и в южных районах Лас-Вентураса.

НОВЫЕ ИМЕНА

HPV-1000. Полицейский мотоцикл (изуродованный Suzuki GSX 1000). Скоростью и маневренностью не блещет. Гарантированные проблемы при попытке угона. Вряд ли вы будете им пользоваться. Встречается во всех городах. Можно «вызвать» его к себе, совершив пару преступлений. Правда, в комплекте прилагаются злые полицейские.

«Уэйфарер» (Wayfarer). Honda Goldwing 1800. Очень медленный и тяжелый мотоцикл — для быстрого перемещения из точки «А» в точку «Б» не годится совершенно. Издали его можно спутать с полицейским мотоциклом. Встречается в сельской местности.

Квадроцикл (Quadbike). Четырехколесный мотоцикл, отдаленно напоминающий Honda Sportrax. Интересная штука — позволяет выполнять все мотоциклетные и автомобильные трюки. Предполагается, что он создан для перемещения по бездорожью, но не верьте этому — скорость отвратительная, норовит перевернуться. Для бездорожья куда лучше подходит «Санчез». С квадроциклом связана одно несложное сюжетное задание. Найти можно около городка Энджел Пайн, если от лесопилки отправиться на восток в холмы. Квадроцикл стоит рядом с маленьким домиком у затона.

BF-400. Honda CB 400. Ничем не примечательный агрегат. Скорость средняя.

NRG-500. Honda NSR 500. Самый скоростной мотоцикл в игре — этим и интересен. Достойная замена для PSJ-600. И, что самое главное, — его очень легко раздобыть. На юго-востоке Лос-Сантоса есть стадион. Мотоцикл вы найдете двумя кварталами севернее на многоэтажной автостоянке.

FCR-900. Honda CB 900. Второй по скоростным качествам мотоцикл в игре. Но раздобыть его очень трудно. Для этого надо открыть уличные гонки в Лос-Сантосе, угнать мотоцикл, который вам выдадут, и захомячить его к себе в гараж. Второй вариант — пройти мотоциклетную школу на «серебро».

УЧАТ В ШКОЛЕ

Если автошкола и летная школа обязательны для прохождения сюжета, то школа езды на мотоцикле — лишь приятное дополнение. Выгоды от нее никакой, кроме небольшой прибавки умения (если осталось что прибавлять). Из призовых мотоциклов внимания заслуживает разве что FCR-900.

Найти школу очень легко — пошарьте рядом с аэропортом Лас-Вентураса, к югу от стадиона. Чтобы пройти ее на «серебро» и даже «золото», не придется долго потеть. Здесь все очень просто даже по сравнению с автошколой (не говоря уже о летной).

❖ **«The 360».** Элементарное задание. Чтобы выполнить его на «золото», достаточно лишь нажать на клавиши точно так, как написано на экране.

❖ **«The 180».** Задание знакомо по автошколе. Надо развернуться на узком пятачке с помощью ручника, не задеть конусы и очень точно запарковаться. Ручник включайте на полпути к точке разворота. Отпустите газ и очень аккуратно развернитесь.

❖ **«The Wheelie».** Езда на заднем колесе. Вам надо проехать по прямой так, чтобы в области, отмеченной конусами, переднее колесо не коснулось земли. Не поднимайте колесо слишком рано — сделайте это перед самыми рядами конусов (курсорная клавиша «Вниз»). Отпустите газ, чтобы мотоцикл не перевернулся. После нескольких попыток вы «нащупаете» нужное время нажатия, чтобы осторожно припарковаться в указанном месте и не протаранить стену.

❖ **«Jump and Stop».** Если бы все задания были такими легкими... Прыжок с трамплина и парковка! Самое трудное — правильно поставить мотоцикл в нужное место.

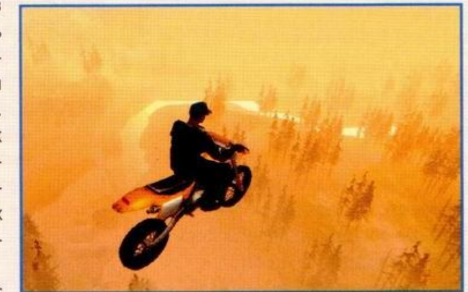
❖ **«The Stoppie».** Езда на переднем колесе не в пример сложнее. Надо делать все очень внимательно и вдумчиво. Опять перед вами два ряда конусов — проезжая между ними, держите заднее колесо подальше от земли. Вот последовательность действий: разгоняемся почти до самого «рабочего отрезка», нажимаем курсорную клавишу «Вверх» и одновременно с этим — тормоз (не ручник!). После этого не надо дергать управление — просто держите баланс. Мотоцикл может начать вилять из стороны в сторону — сделать с этим ничего нельзя. Можно только после «приземления» потратить несколько лишних секунд, чтобы выровнять его.

❖ **«Jump & Stoppie».** Последнее задание, достаточно сложное. Это комбинация из двух предыдущих трюков — прыжок и езда на переднем колесе. Собственно, все, что здесь нужно, — не растеряться на втором этапе, аккуратно повторить комбинацию «вверх+тормоз» и припарковаться, не врезавшись в стену. Самое трудное — парковаться на одном колесе. Впрочем, у меня это получилось с первого раза: я попросту наклонил мотоцикл вперед еще в полете и, приземлившись на переднее колесо, сразу поехал на нем. Не «золото», конечно, но свои законные семьдесят процентов я отхватил. И вместе с ними — новенький «Харлей».

За прохождение всех заданий на «бронзу» вы получите «Фривэй» (мотоцикл будет стоять за дверью на улице). За прохождение на «серебро» — FCR-900. За «золото» — NRG-500.

Вот и все о самом удобном виде транспорта в игре. Сухой вам дороги и поменьше деревьев на пути! **ЛКИ**

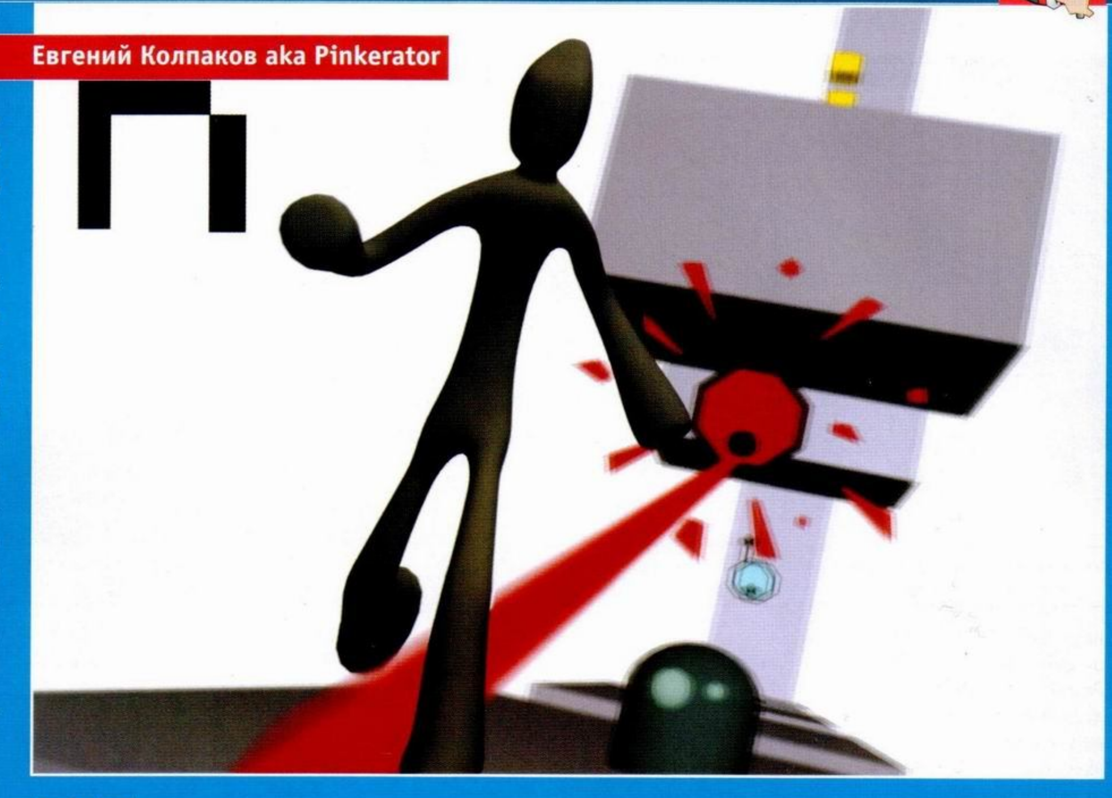
ПРЫЖОК В НЕИЗВЕСТНОСТЬ



Как и положено, в GTA: San Andreas есть свой комплект трамплинов для совершения «уникальных прыжков». Узнать такой прыжок просто — полет показывают в замедленном режиме. Выполнять их удобнее всего на скоростном мотоцикле.

В штате Сан-Андреас всего семьдесят трамплинов, и чтобы поискать их, надо постараться. Или же сходить в интернет за подробными описаниями и картами. Напомню, что прыжки теперь не засчитываются в стопроцентное прохождение, как это было в Vice City. Так что делать их не обязательно.

Евгений Колпаков aka Pinkerator



N.

Бегущий по лезвию бритвы

Нечасто в наших краях появляются игры с такими короткими названиями — примерно так же редко, как сами flash-игры на страницах журнала. В чем изюминка этой игры, сделавшая ее исключением? Вы не найдете в N гениального сюжета и поразительной графики — разве что для flash, — зато игровой процесс будет держать вас до последнего уровня! И даже немного дольше: если вы не дождетесь выхода новой версии с парой сотен новых уровней (это уже стало традицией), то всегда можно зайти на сайт игры и скачать любительские карты — творения таких же игроков, как и вы. Вы неспроста видите эту статью в «Советах мастеров». Я не поделюсь с вами секретами прохождения всех уровней, зато мы выясним, как можно прыгать выше, очков зарабатывать больше, а достойное место в мировом рейтинге удерживать дольше.

А еще на диске вас ждет видеотур по этой игре, чтобы сию минуту, не откладывая, почувствовать и примерить на себя атмосферу этого мира.

❖ **Жанр:** Аркада ❖ **Создатели:** Metanet Software Inc. ❖ **На что похоже:** Gish ❖ **Системные требования:** Разрешение 1024x768 точек ❖ **Сколько дисков:** 2 CD ❖ **Мультиплеер:** Нет ❖ **Сайт игры:** www.harveycartel.org/metanet

НАГРАДА ЖУРНАЛА

PLEASE DISTRIBUTE LIKE CRAZY

(Просьба разработчиков N)

ЗАВЯЗКА

Итак, что мы имеем? Маленький черный ниндзя N продвигается по уровням, собирает золото и убегает от многочисленных врагов. Ни оружия, ни защиты разработчики не предусмотрели, а при первой встрече с чем-то враждебным наш главгерой тут же отправляется в мир иной (прямо Operation Flashpoint какой-то). Ваше главное оружие — реакция. Зачастую уровень можно пройти, только идеально выверив каждое движение N. Не все уровни одинаковы по сложности, причем далеко не всегда легкие в начале, так что не удивляйтесь, если вдруг посреди игры попадется уровень, где выход расположился в двух шагах от точки старта (на таких уровнях автор обычно предлагает вам собрать как можно больше хитроумно спрятанного золота, но для лентяев имеется возможность сразу покинуть локацию).

■ ЭТО ВАЖНО: при первом запуске игры Flash спросит у вас разрешения разблокировать под нужды игры 200 KB на вашем винчестере. Обязательно согласитесь, иначе ни ваши рекорды, ни прогресс не будут сохраняться.

Кампания разбита на эпизоды (в версии 1.4 их 100), в каждом из которых вам нужно пройти пять уровней, уложившись в 90 секунд. Каждая подобранная золотая монетка (если можно так выразиться) немного увеличивает показания вашего таймера. По итогам эпизода (как и отдельных уровней) последние показания таймера записываются как ваш личный рекорд. Впоследствии вы можете зарегистрироваться на официальном сервере N — прямо из меню опций — и отправить ваш результат в мировую копилку рекордов.

Рассчитывать пьедестал почета не стоит, так как первые места уже давно взяли «отцы» N — на их рекорд не то что покушаться, даже смотреть страшновато, но потягаться за почетную позицию в двадцатке лучших — вполне достойная цель. Если вы хотите поучиться у профессионалов, то, когда будете online, зайдите в highscores, выберите какой-нибудь хитрый уровень из списка, щелкните по обладателю первого (поправка — нулевого) места, и вы сможете посмотреть повтор его действий прямо у себя на компьютере. Зрелище потрясающее — чтобы улучшить такой рекорд, нужны дни и ночи тщательного планирования.

■ НА ЗАМЕТКУ: прежде чем начинать игру, обязательно отключите в «Панель управления/Специальные возможности» (иконка с инвалидом — ирония?) самую первую галочку — «Залипание». Прыжок в N по умолчанию назначен на кнопку Shift, поэтому операционная система будет вам периодически — и всегда не к месту — посылать привет. Если же менять установки ОС боязно, можете сменить кнопку прыжка в настройках N на любую другую (кроме Ctrl, Alt или Shift).

Я ОТ БАБУШКИ УШЕЛ...

Всячески мешать вам на пути к финишу будут различные представители местной фауны: дроиды, мины, ловушки... Против каждого из них есть проверенные временем способы борьбы.

ДРОИД



Самый простой противник. Выглядит как синий шарик. Движется по строго заданной траектории, поворачивая на 90 градусов у стен. Не представляет почти никакой опасности, разве что на первых уровнях. Просто старайтесь с ним не пересекаться.

РАДИОДРОИД



Улучшенная модификация первого индивида (добавили антенну). При виде главного героя тут же меняет направление и с неприятным звуком направляется вам навстречу. В остальном — точная копия обычного дроида. Опасен несильно, но, действуя в компании, может сильно подпортить ситуацию.

ЛАЗЕРНЫЙ ДРОИД



Белый шарик, медленно движущийся по уровню. При появлении N в зоне видимости наводит на него лазерный луч и через некоторое время активируется. Лазер действует несколько секунд, после чего отключается — и проход снова свободен. Довольно опасный противник, но при должной сноровке убежать от него не составит большого труда. Попробуйте подразнить его: встаньте где-нибудь — лазер начнет активироваться, после чего пробегайте туда, куда вам нужно, пока дроид режет лазером вашу подставу.

ПУЛЕМЕТНЫЙ ДРОИД



Бестолковый противник — точная копия предыдущего, но с пулеметом вместо лазера. Пулемет довольно неточный, поэтому при доле везения вы можете вы-

ЧТО ЕСТЬ N

Metanet Software, фирма — разработчик N, была основана в 2001 году двумя людьми: Рейганом Бернсом и Марией Шеппард. Их первый успешный проект — на 100% бесплатная, постоянно обновляющаяся игрушка, в которую можно поиграть не только на PC, но и на Mac. Использование технологии ragdoll в 2D, отлично запрограммированный Flash-движок (кстати, сами разработчики написали несколько уроков для тех, кто хочет постигнуть тайны создания Flash-игр), интересная концепция, да и сама неординарность этого проекта принесли ему большую популярность. В 2005 году N получил «выбор аудитории» на вручении наград IGF (Independent Game Festival). Вообще, в списке призов уже давно значатся высшие оценки от нескольких сайтов — смотрите подробнее на странице в интернете *http://www.harveycartel.org/metanet/n_awards.html*.

Новую версию всегда можно найти на странице DOWNLOADS: *http://www.harveycartel.org/metanet/downloads.html*, а версию, которая сейчас находится в процессе отладки, — на форуме Metanet: *http://metanet.forumer.com/*.

жить, даже не двигаясь с места после его наведения. Один на один этот враг не опасен, но если их несколько — ситуация сильно усложняется.

ЛАЗЕРНАЯ ЛОВУШКА



При обнаружении N в зоне обзора на экране появляется маленький крестик, двигающийся в вашем направлении. Если быстро не спрятаться от него, то точный выстрел в голову временно приостановит ваше путешествие. Одно из самых серьезных препятствий на вашем пути — двигайтесь быстрее, не давайте навестись прицелу, тогда ваши шансы увеличатся. Если вы хоть на секунду скроетесь от ловушки за препятствием, то прицел начнет наводиться снова. Используйте это!

РАКЕТНАЯ ЛОВУШКА

При появлении главного героя выпускает навстречу ракету. На некоторых уровнях этот противник не представляет почти никакой опасности, а на других, наоборот, не дает почти никаких шансов на победу. Все зависит только от ситуации. Интересный факт: ракета двигается немного быстрее вас, так что не мешкайте. Старайтесь как можно быстрее где-нибудь спрятаться, так как ракеты имеют тенденцию взрываться не только возле N, но и при встрече с различными препятствиями.

НАЗЕМНЫЙ СТРАЖ



Опять же, опасность противника зависит от ситуации. Если территория патрулируемой поверхности обширная, то вы без проблем перепрыгните его. А если страж охраняет маленький кусочек земли, то, чтобы пройти мимо него, придется попотеть.

ПРЫЖКИ

Наш главный герой, как любой уважающий себя ниндзя, умеет хвататься за стены в прыжке. Когда перед вами отвесная стенка и нужно быстро спуститься (время заканчивается), просто прыгните вниз и, когда до поверхности будет оставаться где-то 2-3 (зависит от вашего профессионализма) роста N, сделайте движение в сторону стены. Вы схватитесь за нее, не разобьетесь и погасите скорость, набранную в полете. Неплохо еще после соприкосновения прыгнуть в противоположную сторону — тогда вся ваша набранная в падении скорость перейдет в довольно длинный прыжок.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: в версии 1.3 был такой режим, как Time Trial — вы могли попробовать пройти любой игровой уровень без ограничения по времени. Это было весьма полезно для практики и помогало найти какие-то новые пути. Рекорды в этом режиме, естественно, не сохранялись. В 1.4 его убрали, заменив пункт в меню на User Levels. На самом деле Time Trial никуда не пропал — просто теперь его можно включать в опциях.

Если вам нужно подняться наверх, есть два пути. Сначала прыгаем на стену, потом делаем небольшой прыжок в сторону и возвращаемся к стенке. Так — до самого верха. Это достаточно медленный подъем, используйте по ситуации. Есть более быстрый вариант: прыгайте на стенку, от нее — высоким прыжком на противоположную. С каждым перепрыгиванием ваша скорость будет увеличиваться, что весьма полезно. Если же второй стенки рядом нет, то, естественно, этот вариант отпадает.

Когда вы уже нажали на кнопку, открывающую двери выхода, и нужно как можно скорее покинуть локацию, прыгните вниз прямо на дверь (если вы, конечно, наверху). Вы завершите уровень, рекорд засчитают, и только после этого вы разобьетесь. Действительно, до выхода вы добрались, а значит, уровень пройден!

При помощи светлых неустойчивых блоков (они прогибаются под вашим весом) можно довольно высоко подпрыгивать. Главное — нажать кнопку прыжка именно в тот момент, когда прогиб блока будет наибольшим. Тогда блок, стремящийся вернуться в исходную точку, усилит ваш прыжок и вы сможете попасть гораздо выше, чем при помощи обычного прыжка.

РЕДАКТОР УРОВНЕЙ

В главном меню нажмите на тильду (~), вы попадете в консоль (она же — EDIT MODE). Теперь выберите J — загрузить пустую карту — и E, чтобы начать редактирование уровня. По кнопке Insert вызывается меню объектов (ваши противники, мины, двери, золото...), по Delete — меню блоков. Интерфейс довольно наглядный, поэтому отмечу только возможность при нажатии на кнопки V, B, N, M, F, G, H, J, K, L менять режим отображения координатной сетки.



По-моему, неплохой получился уровень. Во всяком случае, я старался.

После того как разработка уровня будет закончена, нажмите Home (выход из режима редактирования) и Page Down (сохранение результата). Из появившегося окна скопируйте весь текст нажатием на Ctrl+A (это и есть ваш уровень). Теперь зайдите в папку с игрой, откройте файл userlevels.txt и после слов ALL LEVEL DATA MUST BE ENTERED BELOW THIS LINE добавляйте:

$(тут имя уровня)#(тут имя автора, вероятно — ваше)#(тут тип уровня — DDA/N-ART/...)#(тут сам уровень)#

Если вы все сделали правильно, то в меню User Levels теперь появится и ваш уровень. После непродолжительного бета-тестирования можете послать свое творение на сайт http://numa.notdot.net/, где с ним смогут ознакомиться другие игроки. Если ваше творение окажется выдающимся, его вполне могут включить в поставку следующей версии N.

КОГДА ВСЕ НАДОЕЛО

Если вы застряли (попали в ловушку, к примеру) и шансов выиграть в этот раз уже нет, то можете не ждать, пока вас поджарит какой-нибудь дроид, просто нажмите на клавиатуре K, и ваш подопечный незамедлительно совершит суицид. Можете использовать эту возможность, чтобы просто повеселиться — ragdoll в N реализован великолепно: ваше бездыханное тело порой может вытворять в воздухе такие кульбиты, что живому N стало бы завидно.

В меню User Levels возле каждого уровня указан его тип. Обязательно ознакомьтесь с уровнями DDA и N-ART. DDA примечательны тем, что игроку ничего не нужно делать, только наблюдать и удивляться, как все устроено автором. Вначале за нашим главгероем отправляется пачка ракет, но он виртуозно уходит от них при помощи хитро рассчитанной траектории движения. Выглядит это потрясающе! Есть еще разновидности DDA, к примеру DDA-Right. Вам нужно с самого начала уровня все время держать нажатой кнопку «направо», тогда ваш персонаж благополучно доберется до выхода живым.

В N-ART вам также ничего не нужно делать, только наблюдать, как автор уровня, к примеру, нарисовал знаменитый пиратский череп с костями при помощи золотых монеток. Настоящее искусство!

При прохождении десяти эпизодов (одной вертикальной полоски) в опциях будет разблокирован новый цвет одежды для N. Попахивает пристрасточным коллекционированием, но за труды игрока награда достойная. Пусть ваше новое розовое одеяние напугает дроидов до сгорания микросхем!

Если вам не терпится ознакомиться с более новой версией, можете скачать ее с форума разработчиков — там есть специальная ветка для тестеров. Рекорды, полученные во время тестирования, нигде не учитываются, и за стабильную работу никто не ручается (какие были баги в пре-версии 1.4 — кошмар). Зато вы сможете с гордостью сказать: «Я увидел ее первым!»

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Пока рейтинг N ограничивается всего лишь медалью, но если учесть скорость, с которой обновляется проект, занимающий 1 MB, и те нововведения, которые обещают сделать к 1.5 (читайте на официальном сайте), то в следующий раз игра может заслужить уже орден. Это вам не обычная игра, которая вышла, отгремела и навсегда забылась, об N мы еще услышим... Удачи в игре! Пусть вам покорятся все 500 уровней, а у ненавистных лазерных дроидов сядут батарейки!

НА КОМПАКТЕ: последняя существующая на сегодняшний день версия N — N v1.4.

ЛКИ

Андрей Чаплюк



Так уж устроен человек — его постоянно тянет ко всему запретному. И если в жизни мало кто позволит себе пристрелить на улице непонравившегося прохожего, ограбить банк или угнать приглянувшуюся тачку, то в компьютерных играх все самые низменные желания реализуются с легкостью!

Неудивительно, что львиная доля фанатов ролевых игр когда-нибудь обязательно пробовала пройти любимую игрушку злым персонажем, сеющим на своем пути смерть и разрушения. Ведь такой подход позволяет не только дать выход природной агрессии, но и взглянуть на игру совершенно с другой стороны, открыть в ней новые изюминки. Да и вообще, быть белым и пушистым иногда просто чертовски надоедает. Так что — давайте призовем всю свою хитрость и подлость, возьмем в руки верную винтовку и устроим злодейский экскурс по миру первого Fallout.

Fallout

Антигерой спешит на помощь

❖ **Жанр:** ролевая игра ❖ **Создатели:** Interplay, Black Isle Studio ❖ **На что похоже:** Fallout 2 ❖ **Системные требования:** P-166MHz, 32MB, 2 MB video (PII-300MHz, 64MB, 4 MB video) ❖ **Сколько дисков:** 1 CD ❖ **Мультиплеер:** нет ❖ **Сайт игры:** www.interplay.com/fallout

НАГРАДА ЖУРНАЛА

— Хороший, плохой... Какая разница? Пушка-то у меня!
х/ф «Зловещие мертвецы 3»

ТРУДНО БЫТЬ ПЛОХИМ

Прежде чем вы окончательно решите встать на путь зла, хочу сделать небольшое предупреждение. Создавая Fallout, разработчики все-таки ориентировались на тех игроков, которые предпочтут выступить в роли героя, наказывающего зло и спасающего мир от заговора мутантов. Поэтому и большая часть квестов в игре предназначена для добряков, прибегающих к насилию лишь в крайних случаях. Так что играть за антигероя в Fallout очень непросто.

Конечно, вторая часть по обилию возможностей для злого персонажа превосходит своего предшественника на порядок. Но и в первом Fallout вполне можно отыграть образ плохиша, устраивающего мелкие и крупные пакости при каждом возможном случае. Ведь миру, собственно, без разницы, кто его спасет — благородный рыцарь в сияющем Power Armor или прожженный эгоист, думающий только о собственной выгоде.

Злодей приходит и берет то, что ему нужно. Поэтому можно смело забыть обо всех навыках и умениях, необходимых добрым героям. *Убеждение* (Speech), *торговлю* (Barter) и прочую миролюбивую ерунду даже не трогаем — драгоценные очки умений пригодятся для более нужных умений. Например, способность торговаться вполне заменит развитый навык воровства. Ну а если с кем-то не удастся договориться, такого упрямого типа можно просто пристрелить. Отсюда и приоритеты нашего антигероя — *ручное оружие* (Small Guns), *воровство* (Steal) и *взлом* (Lockpick).

К распределению очков по характеристикам следует подойти со всей ответственностью. Обаяние вполне можно снизить до трех. Во-первых, злой и вредный персонаж по определению не может быть привлекательным для большей части населения. Во-вторых, впоследствии можно взять особенность (perk) *культ личности* (Cult of Personality), который компенсирует низкую привлекательность персонажа и его отрицательную карму. Драться придется достаточно много, поэтому значения *силы, выносливости, подвижности* и *восприятия* желательно поднять хотя бы до 7-8. Не забудьте и про *интеллект*. Ведь умный злодей куда опаснее тупого громилы, который только и умеет махать кулаками.

ПОСВЯЩЕНИЕ В МАНЬЯКИ

Раз уж разработчики всячески ограничивают нас, злодеев, по части квестов, придется самостоятельно разнообразить себе жизнь. Например, за счет нестандартных способов умерщвления оппонентов. Совершенно необязательно вступать в открытый бой с поборниками закона. А зачастую это еще и довольно опасно. Убрать нежелательную личность можно гораздо проще, подключив свою хитрость.

Самый простой и надежный способ — подложить ничего не подозревающей жертве взведенный динамит. Делается это элементарно. Входим в режим воровства, но вместо того, чтобы забрать что-то из вещей, подкладываем тикающий заряд. Все, можно спокойно отходить в сторонку и ждать желаемого эффекта. Поверьте, картина размазанного по стенам оппонента приятно порадует сердце злодея. Но самое главное, что никто и не подумает подозревать вас в убийстве.

Также можно навредить оппоненту, накачав его лекарствами или стимуляторами (stimpack). Просто берем в руки необходимое средство и используем его на «подопытной» жертве. При должном терпении и наличии в инвентаре бездонных запасов химии можно не только ослабить защиту противника или лишить его пары очков здоровья, но и наградить бедолагу тяжелейшей зависимостью от химии. В особо удачном случае жертва эксперимента даже может откинуть копытца, хотя для этого нужно израсходовать просто чудовищное количество дорогих медикаментов. Так что этот способ скорее из разряда экзотики.

Если же вы знаете, что схватки не избежать, а трюк с динамитом по какой-либо причине не подходит, можно постараться заранее облегчить себе задачу. Врачами доказано, что алкоголь очень плохо влияет на боевые способности человека. Так что если влить в оппонента перед схваткой несколько бутылок огненной воды, он начинает часто мазать и пропускать даже слабые удары. Хотя подобный эффект гарантирован далеко не всегда — порой встречаются особи, которым совершенно наплевать на выпитый ликер. Видимо, для завсегдатаев калифорнийских баров он сродни стимулятору.

■ **ЭТО ВАЖНО:** не помешает также избавить противника от излишков боеприпасов, просто обокрав его перед боем.

ЗЛОДЕЙСКИЙ МАРАФОН

К сожалению, механизм кармы в первом Fallout проработан весьма условно. Так что порой даже самые подлые поступки не оказывают на нее совершенно никакого влияния. Уйти в «плюсы» — проще простого. А вот запредельные «отрицательные» значения кармы — это нечто из разряда фантастики. Сама игра не позволяет ей падать ниже плинтуса.



Всего один банк на такой большой город. Да и тот охраняют какие-то слабаки.

Поэтому советую забыть о карме как о критерии «хороший-плохой» для персонажа и просто получать моральное удовлетворение от своих злодейских поступков.

Ну а теперь перейдем собственно к злодеяниям, оставив большую часть прохождения на вашей совести. Не сомневаюсь, что с основной сюжетной линией вы запросто справитесь и без моей помощи.

УБЕЖИЩЕ 13

Раз уж жители родного убежища отнеслись к нам так плохо, выбросив в большой мир на поиски неизвестно чего и неизвестно где, отплатим им той же монетой. Например, неплохо было бы пополнить свои запасы за счет складов убежища. Выгребайте все подчистую — оружие и боеприпасы пригодятся вам куда больше, чем тем, кто остался под защитой прочных стен. Не забудьте и фляги с водой — на первых парах их продажа позволит получить хоть какие-то деньги. А эти подлецы из убежища пусть помучаются жаждой.

Настало время отправляться в путь. Не беспокойтесь, мы еще успеем напакостить в родном убежище (правда, под самый конец игры).

ШЭЙДИ СЭНДС

В этом городишке развернуться злодею практически негде — масштаб не тот. На досуге можно пострелять по NPC, но учтите, что после этого вам придется вырезать и все население деревушки. Да и столкновения в Пустоши с отрядом народных мстителей может плохо кончиться для низкоуровневого персонажа.

Хотя... одну пакость все-таки сделать можно. Возьмите в свою команду Яна и отправляйтесь в пещеры радскорпионов. Пройдите в глубь пещер попросите Яна подождать вас здесь. Сами же в это время пробирайтесь к выходу и устанавливайте динамит на непрочной стене. Интересно, как долго протянет бедный Ян в компании добродушных радскорпионов?

БАЗА РЕЙДЕРОВ

После посещения Шэйди Сэндс на вашей карте появится база рейдеров, терроризирующих местное население. Вступление в ряды этих работников ножа и топора — обязательный пункт в программе антигероя. Пройдите вступительное испытание, убив двух заложниц, и можете считать себя полноправным членом банды. Правда, толку от нее немного — на все просьбы поделиться оружием главарь будет ласково посылать вас куда подальше. Так что стоит обобрать новоявленных товарищей и отправиться своей дорогой.

ДЖАНКТАУН

Каким бы вы ни считали себя крутым, лучше все-таки внять предупреждениям охраны и убрать оружие — лишние неприятности нам пока не нужны. Не забудьте исследовать лабораторию местного Айболита, работающего по совместительству поставщиком сырья для шашлычной Игуаны Боба. Полученная информация в последствии еще пригодится.

В противостоянии группировок Гизмо и Киллиана наш злодей, конечно же, выберет сторону местного мафиози.

Если вы играете роль «плохиша» и не станете трогать полоумного негра, напавшего на Киллиана, а затем еще и откажетесь расследовать дело, вас посадят в тюрьму. Для справки: местная тюрьма — это всего лишь сарай с замком на двери. Сбежать оттуда довольно легко, но, согласитесь, какой из вас злодей без срока за плечами?

Переговорите с Гизмо и пообещайте убрать Киллиана. Но учтите, что если вы просто пристрелите мэра, то придется иметь дело с многочисленной городской охраной. Так что гораздо лучше использовать трюк с динамитом, ликвидировав цель и избежав всяких подозрений.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: Киллиан — довольно крепкий парень, так что одного заряда динамита иногда может и не хватить.

Не забудьте обчистить сейф Киллиана — ему эти деньги теперь не нужны, а вот антигерою Пустоши несколько лишних тысяч пробок не помешают.

Наверняка у многих возникнет мысль пристрелить Догмита. Конечно, такой поступок вполне соответствует духу нашего злодея. Но лучше действовать более тонко. Ведь невинная собачка не один раз сможет послужить вам живым щитом, принимая на себя первые атаки противников.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: если вы все же решите сохранить жизнь Догмиту до самого конца игры, рекомендуется поступить следующим образом. Просто выстрелите ему в заднюю лапу (да-да, именно в нее!). После этого пес не будет принимать участие в боях, да и враги перестанут обращать на него внимание.

Если вы еще не успели испортить отношения с властями, можно хорошо напакостить местным хулиганам. Обитающая в Джанктауне банда Скулзов станет еще одной жертвой коварства нашего персонажа. Идите к лидеру банды, Винни, и заявите о своем желании пополнить славные ряды Скулзов. В качестве доказательства собственно лояльности вас попросят украсть у бармена урну с пеплом его жены. Что ж, делать нечего. Идем в Skum Pitt и, взломав дверь, забираем искомую урну. Затем отнесите ее Винни и пообещайте вернуться через пару минут. Теперь остается только сдать нововявленных товарищей местной охране, обвинив Скулзов в налете на бар Skum Pitt.

ХАБ

В центре города обосновался тот самый Игуана Боб, работающий в паре с доктором из Джанктауна. Припугните подлого торговца и поставьте его «на счетчик», заставив платить дань за молчание каждые пять дней.

Главарь местных бандитов, Деккер, предложит несколько грязных делишек. Сначала вас попросят уничтожить семейство Хайтауэров. Ну а следующей жертвой станет Джейн из собора. Денежки за это предложат весьма неплохие, а падение кармы нашему антигерою не страшно.

Особо вредные могут кинуть Деккера, обчистив банк, которым владеет его закадычный друг. Полиция никак не отреагирует на убийство банкира, а в сейфах вы сможете найти приличную сумму и кое-какие полезные вещи.

В Старом Городе необходимо вступить в гильдию воров, благо всеми соответствующими навыками наш персонаж обладает в полном размере. Глава гильдии попросит выкрасть ожерелье у того самого мистера Хайтауэра, которого «заказал» Деккер. Чтобы не ходить два раза, стоит совместить два квеста — прикарманить ожерелье и убить его владельца. В награду получите 3000 пробок и электронные отмычки.

НЕКРОПОЛИС

Пакость по большому счету здесь всего одна, но зато очень крупная. После нее всему этому неприветливому городку наступит полный и бесповоротный конец.

Первым делом лезем в канализацию и находим лидера местных мертвяков. Обещайте починить водяной насос (без этого вам не дадут несколько очень ценных книг по ремонту). Пусть тешат себя надеждой — на самом деле никто и не собирается заботиться о коренных жителях Некрополиса. Так что пробирайтесь в здание водонапорной станции (просто пойдите мимо мутантов режиме Sneak) и, спустившись в убежище, вырезайте всех мертвяков и забирайте столь необходимый водяной чип. Теперь можно смело отправляться в родное Убежище 13, а мертвяки пусть сами решают свои проблемы с водой и мутантами.

БОНИЯРД

Обидно, но в этом большом городе злому персонажу делать практически нечего. Единственный подходящий квест связан с поручением мэра Циммермана — ему нужно убить главу банды Лезвий. Плохой персонаж просто обязан встать на сторону регуляторов в этом конфликте, но в этом случае вы рискуете потерять целую уйму отличных квестов и лишитесь возможности обзавестись мощным и довольно дешевым оружием. Так что тридцать раз подумайте — может быть, стоит временно сойти с пути злодея?

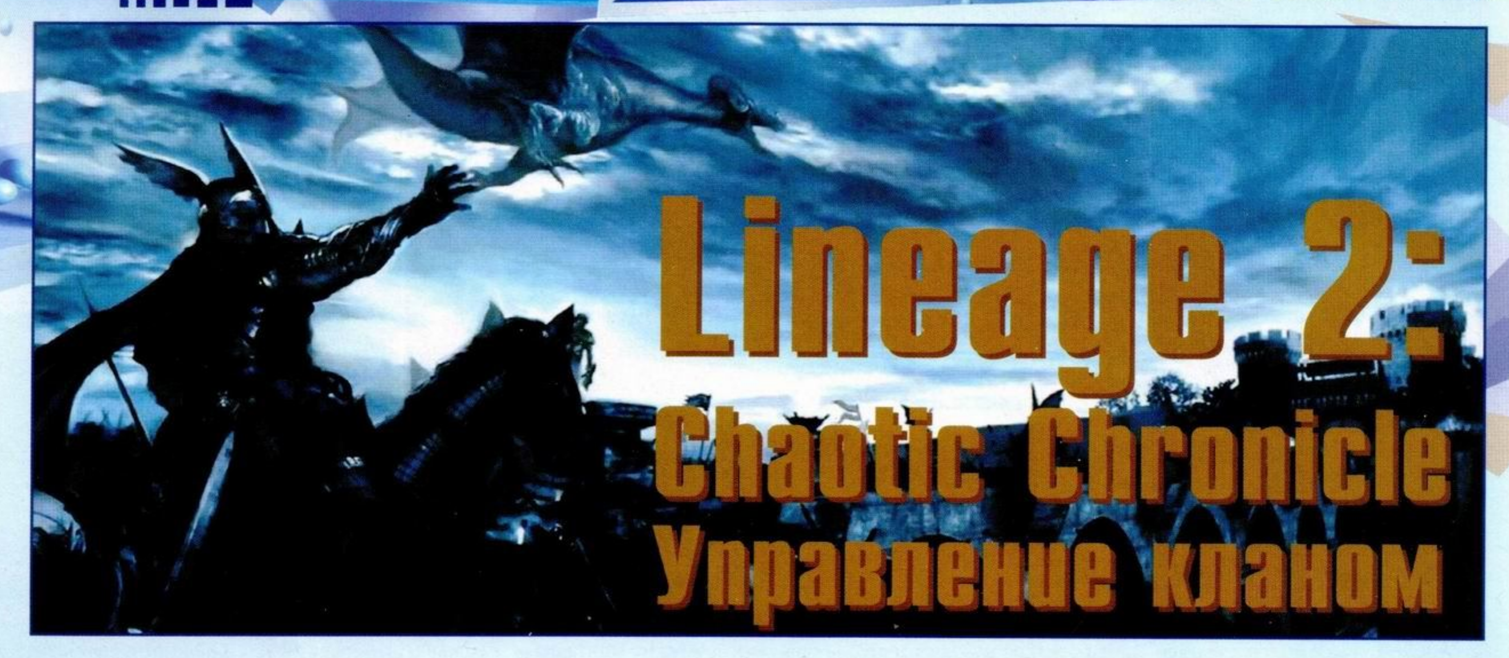
ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ

Что ж, наши приключения подходят к концу. После уничтожения Мастера и Военной Базы Калифория может больше не бояться мутантов. Но миссия нашего антигероя еще не закончена, впереди заключительный штрих.

После триумфального возвращения в Убежище 13 Наблюдатель, вместо того чтобы выразить свою благодарность, попытается прогнать вас из стен родного дома. Тут-то и настанет момент рассчитаться с этим вредным старикашкой за все причиненные страдания. Если карма вашего персонажа отрицательная (а по-другому и быть не может), то он не потерпит подобного отношения к себе и прикончит Наблюдателя. Ведь раньше в своем кресле он был неуязвим, но в самом конце игры у вас наконец-то появится шанс с ним расквитаться.

ЛКИ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ (STAGER)



Lineage 2: Chaotic Chronicle Управление кланом

Если и были те, кто сомневался в эффективности кланов в Lineage II, предпочитая им гордое одиночество, то выход Третьих Хроник окончательно расставил точки над всеми буквами, содержащими их в начертании. Кланам — быть. И не только потому, что некоторым приятнее быть частицей чего-то большого и сильного. И даже не потому, что персональный титул и клановая эмблема за версту говорит, что за их обладателем стоит нечто большее, чем он сам. А потому, что грамотно построенный клан развивается быстрее и продуктивнее, чем те же игроки по отдельности, а его члены получают от игры гораздо больше удовольствия, чем бегая «вольными стрелками».

В этой небольшой статье я попытаюсь поделиться с вами опытом управления кланом, посоветовать несколько проверенных приемов и предостеречь от типичных ошибок.

КАКИЕ БЫВАЮТ КЛАНЫ

Классифицировать кланы можно долго и с упоением, но вот достаточно конструктивное разделение, которое мне кажется нужным провести. А именно — цель. Цель, которую преследует клан, и, соответственно, преследуют его игроки. Или, другими словами — зачем эти люди играют в Lineage 2?

Вопрос, между прочим, отнюдь не бессмысленный. Одни играют для удовольствия, другие — на результат. И упаси бог свести в одном клане тех, кто относится к этому вопросу кардинально по-разному — не миновать внутренних конфликтов и скорого раскола. Но, в то же самое время, однородный клан, играющий, допустим, для развлечения, обычно вполне стабилен, равно как и клан, играющий по принципу «эффективность превыше всего».

СТРУКТУРА КЛАНА

Не стоит полагать, что клан — это простое множество персонажей, объединенных одним названием. Рано или поздно возникнут острые вопросы, на которые придется ответить. А именно:

➤ **Деньги.** Разумный ответ на финансовый вопрос — как минимум один гном-кузнец, а еще лучше — необходимое число кузнецов и торговцы во всех городах. Другой разумный ответ — так называемые «adena farmers»: персонажи с намеренно сниженным уровнем, но уже полученными боевыми навыками, занятые целенаправленной добычей денег.

➤ **Вещи и патроны**. Вот тут уж без кузнеца никак — в клане обязательно должен быть хоть один Warsmith, умеющий делать вещи. И если потребность в новых вещах, особенно — на высоких уровнях, возникает нечасто, то патроны (Soulshots и Spiritshots) лучше закупать у своих и по себестоимости, чем у чужих и с доплатой.

➤ **Атака.** Кто будет наносить урон противнику, будь то монстр или другой игрок? В англоязычной терминологии такие персонажи называются «damage dealers». Обычно это боевые маги (преимущественно — светлые и темные эльфы), а также лучники.

➤ **Защита.** Бойцы с хорошим здоровьем и крепкой броней ценятся не меньше магов, потому как именно им предстоит принимать на себя главный удар, чтобы не подставлять под него атакующих, но непрочных персонажей. Лучшие «танки» — Orc Destroyer, Warsmith, и, в некоторых случаях, Shillien Knight. Последний особенно ценен против монстров, благодаря способности Hate Aura (провокация монстров на атаку), а в крайних случаях — Hate Aura + Ultimate Defence.

➤ **Магическая поддержка.** Маги поддержки — непременная составляющая любой эффективной команды. Желательно, чтобы в клане были представлены: Orc Warcryer (или Overlord), Shillien Elder, Human Prophet и Elven Elder. Ну, или, по крайней мере — первые три. Особенно в качестве мага поддержки ценен орк-шаман: его заклинания действуют на всю группу. А для магов очень полезен Shillien Elder, который еще будучи Shillien Oracle (уровни 20-40) уже умеет повышать силу заклинаний.

➤ **Ресурсы.** В отличие от всех предыдущих пунктов, вопрос с ресурсами можно решать деньгами — попросту скупая нужные материалы у населения. Тем не менее, серьезному клану нужно несколько гномов-собирателей, чтобы полностью не зависеть от других игроков.

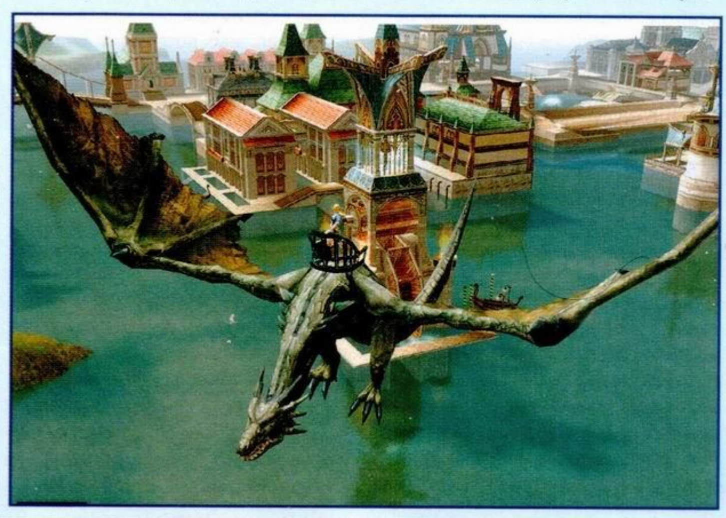
➤ **Воровство.** Наконец, хоть и необязательно, но весьма желательно держать в клане вора — Elf Plain Walker. Для него не существует закрытых клановых сундуков, поэтому, регулярно прочесывая клан-холлы других гильдий, он иногда приносит неожиданную прибыль. Да и кто, кроме вора, откроет дверь на третьем этаже Крумы, чтобы клан смог геройски погибнуть в схватке с кристаллом?

ГЛАВА КЛАНА

Клан-мастер — это и человек, и персонаж. С человеком все относительно понятно: трезво мыслящий, уравновешенный человек, пользующийся уважением соклановцев и проводящий достаточно времени в игре.

С персонажем чуть сложнее, но, на мой взгляд, лучший персонаж для роли главы клана — гном-кузнец. Как известно, только клан-мастер имеет доступ к клановому банку, где лежат самые ценные ресурсы и рецепты. В то же время, кузнецу они регулярно требуются для работы, поэтому, даже если владелец персонажа заслуживает абсолютного доверия, постоянно передавать материалы из рук в руки попросту неудобно. А уж если кузнец посторонний, то и того хуже. Где гарантия, что он не сбежит, забрав с собой только что полученные богатства?

Есть еще и вторая, менее очевидная причина. Для развития клана нужны Skill Points (SP) — «очки уме-



ний», получаемые параллельно с опытом и расходуемые на приобретение навыков. У гнома специальных умений меньше всего, поэтому повышение уровня клана не заставит его отказаться от полноценного развития персонажа. А представьте себе на его месте, допустим, Shillien Knight'а. Тут уж придется выбирать — или клан, или второй тип вампиризма.

ЭФФЕКТИВНОЕ РАЗВИТИЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Как следует поступить клану, который только начинает играть? Уровни у всех еще низкие, люди одеты в дешевенький no-grade. На ранних стадиях развития основную роль играют деньги. Позднее они уступают место редким ресурсам, но в первые недели игры от них зависит абсолютно все.

Итак, начать надо с... гнома. Любыми совместными усилиями довести его до двадцатого уровня, чтобы он уже смог распаивать на кристаллы вещи D-класса, снабдить рецептами на Soulshot и Blessed Spiritshot и усадить на площади, к примеру, Диона.

Для этого, вместо истребления Silenos'ов или робкого освоения окрестностей Cruma Tower, стоит наметить себе две важные точки:

➤ Abandoned Mithril Mines в гномьих землях. В самом низу, сразу за обиталищем крысиных лидеров, живут Nightmare Weaver, с наилучшей вероятностью отдающие рецепт Soulshot D.

➤ Cave of Trials в орочьих землях. Если спуститься в воду, не доходя до саламандр, и пойти направо, рано или поздно дорога выведет к озерцу с Ghost Guardian. У них легче всего отобрать рецепт Blessed Spiritshot D.

УРОВНИ И «ПРОКАЧКА»

Возможно, я кого-то удивлю, но высокий уровень персонажей — это далеко не всегда плюс. Вернее, это не самоцель. Что лучше — маг сорокового уровня в полном Karmian-наборе и с лучшим C-посохом, или пятидесятого, с позорным Crystal Staff'ом в руках? Конечно же, первое. А для того, чтобы сделать хорошие вещи, нужны ресурсы и рецепты, выпадающие из монстров вполне определенных уровней. Если бездумно подняться на десять-пятнадцать уровней выше, выбивать все это будет гораздо сложнее — из «синих» монстров уже почти ничего не падает.

Итак, почти для каждой группы можно найти такое место «прокачки», где они, помимо приобретения опыта, будут добывать нужные рецепты, ресурсы или вещи. В идеале, поднятие уровня основной массы персонажей — не цель, а полезный побочный эффект. Кстати, основные «ресурсные» рецепты добываются преимущественно в начальных локациях.

■ НА КОМПАКТЕ: удобная программа L2Informer — незаменимый помощник главы клана. Там можно быстро выяснить, из каких монстров что «падает», какие преимущества дает тот или иной набор одежды, какие умения присущи какой расе и классу.

ОХОТА В ГРУППАХ

Непременное правило: «прокачка» должна проходить в группе. В Третьих Хрониках все коэффициенты опыта, денег и выпадения предметов пропорциональны численности группы: она получит от монстра больше, чем получил бы от него же одинокий игрок. Кроме того, во время охоты члены клана учатся работать в команде и согласовывать свои действия. Это обязательно пригодится в «боевых» условиях.

Условие успешной охоты — наличие в группе лидера. Идеально, когда им выступает клан-мастер. Он выбирает стратегии, распределяет роли и дает команды. Кто идет первым, кто вторым, кто что делает... Вы видели ролик «Лирой Дженкинс»? Вот где-то так, только без «лироев».

■ НА ЗАМЕТКУ: успешно отработанным тактикам можно присваивать номера или какие-то другие короткие обозначения. Допустим, цифра «2», отправленная в чат группы, может означать, что Артем включает Hate Aura, после чего Коля и Таня бьют монстра магией. Подобная «военная» четкость идет только на пользу.

ОДЕЖДА И ОРУЖИЕ

Одна из основных особенностей приобретения вещей в клане: это делается централизованно, на общие средства и с определенной целью. Объединив усилия, клан одевает тех, кто раньше всего принесет прибыль и позволит одеть следующих.

Одежду, разумеется, стоит подбирать даже не столько исходя из класса, сколько из функции игрока. Понятно, что «танку» нужна тяжелая броня, а магу — роба (и то, кстати, последнее верно далеко не всегда). А вот что надеть лучнику, стоит решать взвешенно и по ситуации, не забивая голову штампами вроде «лучникам и ворам — легкая броня».

Если приоритетная роль игрока — нападение, стоит начать с оружия, а «танки» в первую очередь должны быть хорошо бронированы.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Есть еще несколько достаточно неочевидных приемов, упрощающих жизнь клана на достаточно поздних стадиях развития:

➤ **Вспомогательные персонажи.** Лучше всего сделать их на учетной записи главы клана. Одному из них выдать все неиспользуемые, но ценные рецепты. Другому — книги, третьему — запасные вещи. В клановом банке пусть останутся только ресурсы, иначе через какое-то время там уже ничего нельзя будет найти.

➤ **Дочерний клан.** Если сильный клан вовлечен в глобальную войну, новичкам тяжело развиваться: их все время убивают за одну только эмблему над головой. Негласно созданный вспомогательный клан решит как эту проблему, так и проблему «отсева» недобросовестных игроков перед принятием в основной клан.

❖ ❖ ❖

Ну и напоследок. Что бы вы ни делали, конечно, надо делать хорошо. В том числе — развивать клан, если вы все же решитесь сесть в эту галеру. Но упаси вас бог воспринимать игру слишком серьезно и придавать игровым задачам хоть десятую долю ценности задач пожизненных. Это укрепит дружбу, сбережет нервы и поможет каждому получить от игры максимум удовольствия.

Спасибо всем, кто так или иначе помог мне видеть вещи такими, каковы они есть. И отдельно — Николаю Николаевичу aka ARGO, знатоку Lineage II, умеющему находить тонкости в простых вещах.

ЛКИ

ТИМУР ХОРЕВ

World of Warcraft

Житие святой эльфийки

— И когда ты понял, что команде крышка?

— Когда ко мне подбежал священник и достал бинты.

(Интервью с воином)

◆ **Жанр:** онлайновая ролевая игра ◆ **Создатели:** Blizzard Entertainment ◆ **В России:** Софт Клаб ◆ **На что похоже:** Ultima Online, Dark Age of Camelot ◆ **Системные требования:** PIV-1.2GHz, 256MB, 32MB video, 56k (PIV-2.4GHz, 512MB, 256MB video, broadband) ◆ **Сайт игры:** www.worldofwarcraft.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА 

Группа слаженно пробивается сквозь шахты подземелья. Где-то впереди машет мечами воин, наша надежда и опора. Маг посылает вперед ледяные и огненные заклятья, освещая стенки тоннеля. Паладин деловито орудует топором, не забывая каждые пять минут обновлять благословения (признак толкового, грамотного паладина). Разбойник глушит и травит, травит и глушит... медленно, но верно мы проходим тоннель, и враги ложатся один за другим.

Я стою позади всей группы с магическим жезлом и волшебной палочкой. В кармане одиноко болтается гаечный ключ, кузнечный молоток и несколько связок динамита. Заклинания срываются с моих рук, а заостренные уши подрагивают: не дай бог, внимание монстров переключится на меня. Тогда остальным придется срочно меня спасать: расшитая золотом мантия — плохая замена кольчуге. Очень редко я позволяю себе мановением руки проклясть душу очередного врага или бросить в гущу боя динамитную шашку.

Моя задача — не кричать: «Авада Кедавра!». Я несу не смерть и тлен, а жизнь и возрождение. Потому что я — священник.

МЛАДШИЙ

У каждого игрока, гоняющего по миру Азерота раскачанного персонажа, рано или поздно возникает идея — а не завести ли второго? Всем кажется, что где-то трава зеленее. Воины завидуют неуязвимости притаившихся разбойников. Маги обгрызают ногти, увидев броню и щиты паладинов. Паладины завидуют камланию шаманов и горько плачут, когда от их меча ускользает... да кто угодно!

Охотники и разбойники, в свою очередь, дойдя до последних уровней, внезапно понимают, что никто не хочет их брать в команду.

Играть одним и тем же героем может просто надоесть. И тогда игрок идет в меню выбора персонажа и создает нового. И это будет не просто второй герой на том же сервере. Это будет младший брат или младшая сестра, которую «старший» в обиду не даст.

Конечно, члены такой дружной «семьи» не могут встретиться в таверне Кузни и распить пару кружек эля. Но они могут переписываться, отправляя друг другу теплые приветы, ценные вещи... и золото. Что для шестидесятого уровня — бренчащая мелочь в карманах, то для десятого — целое богатство.

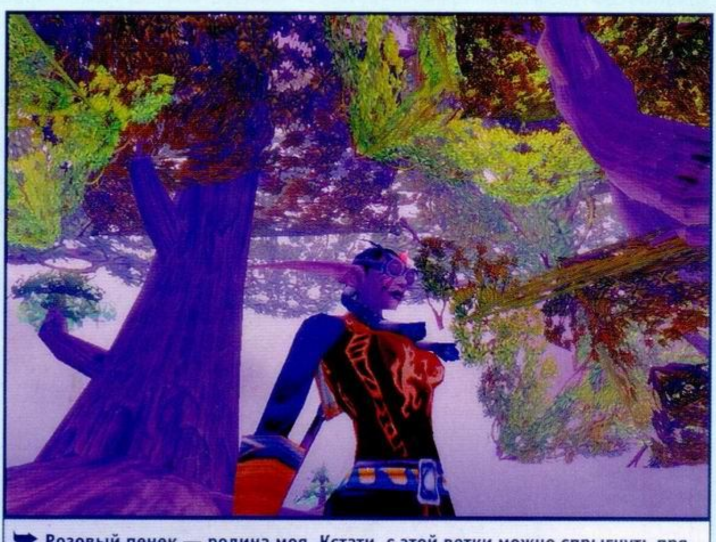
Конечно, со временем понимаешь, что главное во взаимоотношениях «большого» и «маленького» героя — вовсе не деньги, а игровой опыт самого игрока. И именно он позволяет «младшенькому» быстро и аккуратно брать уровень за уровнем, ухитряясь при этом зарабатывать такие деньги, которые в свое время на тех же уровнях и не снились «старшему». Но все же приятно, когда тебе пятый уровень (от горшка два вершка), а в кармане позвякивает десяток золотых.

В ПЕРВЫЙ РАЗ — НОВЫЙ КЛАСС

Мой гном-паладин никуда не делся. Сейчас он на пятьдесят восьмом уровне штурмует подземелья Черной Скалы в Пылающих Степях и иногда участвует в забегах на полях сражений, где Альянс и Орда развлекаются тем, что таскают друг у друга флаги. К паладину я еще вернусь — расскажу про лавовые озера под Черной Скалой, про исполинские цепи, по которым бегают герои. Про поля сражений, кратер Ун-Горо, про мистическую красоту заснеженного севера Калимдора.

А пока — в первый раз я всерьез берусь за новый класс. Кого мне выбрать? Давайте посмотрим свежим взглядом на игровые классы. Бросим, так сказать, ретроспективный взгляд, основываясь на игровом опыте.

Воин (Warrior). Этот рубака-парень силен, смел и носит тяжелую броню. Магии у него нет, но в бою он накапливает полоску «ярости», которую потом расходует на специальные удары. Ему подвластно любое оружие, вплоть до огнестрельного. Но! Мне показалось, что воины очень несамостоятельны из-за своей узкой специализации. Воины слабоваты. До последних уровней они в ближнем бою не имеют никаких преимуществ перед теми же паладинами, которые могут спокойно потратить личную магию на лечение целых два или три раза. Воинов очень охотно берут в команды на роль «танков». Умелый воин с щитом и одноручным оружием превосходно справляется с задачей удержания на себе группы монстров. Он делает это намного лучше паладина, но! Надо помнить, что «танк» наносит чудищам очень небольшие повреждения. Получается, что в группе воин играет чисто вспомогательную роль «жупела», притягивающего неприятности на свою бронированную грудь. Быть «мальчиком для



➡ Розовый пенек — родина моя. Кстати, с этой ветки можно спрыгнуть прямо в воду!

битья и кусания» мне не хочется.

Паладин (Paladin). Буду краток: паладины умеют делать *все*: лечить, бить, танковать. Но они ничего из этого не могут делать действительно *хорошо*. Единственное, в чем они поднаторели, — это выживание. Броня, щиты, лечение. В PvP одинокий паладин слабоват — его сила в поддержке группы. В команду паладинов берут... не сказать чтоб очень уж охотно. Но и не сказать, что им трудно найти себе группу. Просто паладинов много, но они — первые кандидаты на заполнение двух оставшихся свободных мест после классической троицы: «танк» (воин), «убивальник» (маг/колдун), «лекарь» (священник/друид). Один «паладильник» (большой, железный и светлый) у меня уже есть, и делать второго нет смысла.

Маг (Mage). Маги — прирожденные убийцы чудовищ, но делать это им намного удобнее под прикрытием «танка». Впрочем, они сильны и в PvP, даже в формате «один на один в чистом поле». Мощные заклятья, ковровая бомбардировка, порталы домой, останавливающий лед и уникальное «овцевание» — все это делает магов незаменимыми в подземельях. Спрос на них очень велик. Про развитие мага уже писал Псмит. Тему, конечно, можно развить, но мне не особенно нравится магическое амплуа.

Колдун (Warlock). Колдуны — класс, лично мне очень симпатичный. Потому что они могут очень многое из того, что не может больше никто. Насколько я могу судить со стороны, колдуны опираются в бою на проклятья (debuff), «повреждение со временем» (DOT) и на помощь призванных демонов с уникальными умениями. Например, симпатичная адская собачка высасывает магическую энергию, суккуб с плеточкой может временно зачаровать врага своей красотой, а маленький чертенок плюется огнем и забавно ругается. Разработчики кардинально переделывают класс чуть ли не с каждым обновлением и порой дают всем колдунам возможность бесплатно «перетасовать» таланты. А это говорит о том, что класс официально считается слабым и будет усиливаться.

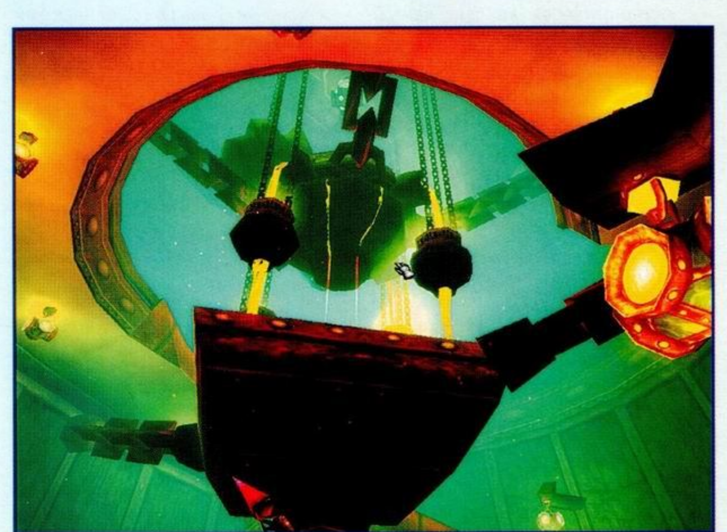
Колдун в команде полезен необычайно, и их чаще всего берут в группу по первому же предложению, не пикнув. Тому есть несколько причин (кроме той, что это самый редкий класс в игре). Первая и самая важная — камень душ (soulstone), которым колдун может снабдить по выбору одного из членов группы (обычно — лекаря). Это — вторая жизнь, возможность мгновенно возродиться после гибели всей группы (wipe) и быстро воскресить остальных. Все вновь живы и здоровы, как будто и не было того злосчастного «лироя» (leeroy).

Во-вторых, у колдуна есть возможность с помощью группы мгновенно призвать любого игрока из любого места Азерота. Представьте, что кого-то из группы выкинуло, кто-то ушел на обед или лекарь, раскапризничавшись, просто убежал. Распускать группу? Долго искать нового участника, а потом сидеть и ждать, пока он доберется до подземелья? Нет! С колдуном и возможностью «призвать» любого героя задача становится просто детской.

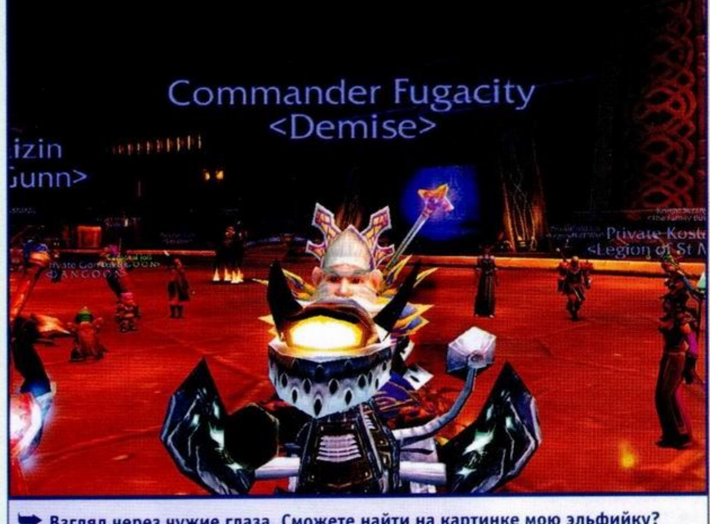
Я наверняка займусь этим классом и его чудесами. Но — потом.

Охотник (Hunter). Верная пушка и под рукой — зверюшка. Кожа на первых уровнях, кольчуга — на последних. Про охотников уже писал Псмит, а я про этот класс знаю очень мало — во многом потому, что мне редко случалось видеть их в одной группе. Охотник может использовать зверя как «легкий танк», поставить замораживающую ледяную ловушку, чтобы облегчить жизнь группе, помочь огоньком.

Разбойник (Rogue). Согласно последним опросам, класс разбойников в игре — самый многочисленный (по крайней мере, у Альянса). Игроков привлекает способность разбойника неожиданно атаковать, быстро наносить огромные повреждения, оглушать, травить ядом, а в случае опасности — уходить в режим скрытности. Но расплата за это — всеобщая нелюбовь и нежелание брать в подземелья (разве что на совершенном безрыбье). Конечно, высокий параметр повреждений в секунду нужен всегда, но одетый в кожу разбойник быстро привлекает к себе внимание монстров, получает огромные ранения сам и буквально «съедает» всю магическую энергию лекаря. Единственный шанс разбойника войти в группу на последних уровнях — сказать, что он владеет улучшенным талантом оглушения, которое выводит монстра из боя на несколько секунд.



Самое красивое место в Мертвых Шахтах — это, конечно, гоблинский литейный цех.



Взгляд через чужие глаза. Сможете найти на картинке мою эльфийку?

Друид (Druid). Этот класс — загадка для меня. Он универсален, популярен и мне очень нравится, несмотря на то, что считается слабым в PvP. В команде умелый друид может отлично играть роль не только лекаря, но и «усилителя» — его заклинание «лапки» поднимает персонажам все, что только можно. Перекинувшись гепардом, друид бегает чуть ли не со скоростью лошадки. Он же может обернуться медведем и начать «танковать». При этом его полоска магии исчезает, и взамен ее появляется воинская «ярость». Под личиной зверя друид может довести параметр брони до таких значений, которые и во сне не приснятся ни паладинам, ни воинам. Одним словом, я бы хотел попробовать сыграть друидом. Но — в следующий раз.

Шаман (Shaman). Я не раз встречался с шаманами в бою, и могу сказать точно, что умелый игрок такого класса практически непобедим. Единственная его слабость — броня, во всем остальном он делает и паладинов и, я подозреваю, другие классы. Если вдруг я пойду воевать за Орду — первым же моим героем будет шаман.

Священник (Priest). Это, как бы сказать, лекарь. Клирик. Доктор Айболит, чье присутствие облегчает прохождение любого подземелья раза в два, если не больше. Он банально лечит, накладывает «здоровье со временем», благословляет. Он нужен в каждой команде. Это самый востребованный класс в игре. Но не стоит думать, что священник может только лечить. Он вовсе не беззащитен, а если он возьмет для развития «теневую» (Shadow) ветку талантов, то будет необыкновенно силен в PvP.

Я решил выбрать именно этот класс.

ЛУЧШЕЙ РАБОТЫ НЕ НАЗОВУ

Не знаю, как со священниками обстоят дела на других серверах, но на моем (**Burning Blade, USA**) их очень сильно не хватает. Может, ордынцам с айболитами проще, но в Кузне докричаться до них невозможно — из-за этого много раз срывались мои походы в подземелья Черной Скалы. Нашли паладина, воина, мага... а священники и друиды воротят нос.

За известных «докторов с мировым именем», сделавших себе имя на качественной опеке рейдов и групп, идут настоящие войны гильдий. Да и рядовым священникам не обязательно дергаться и искать группу. Позовут, попросят, призовут, если надо, к входу в само подземелье. Словом, не жизнь, а сказка.

Не скрою (да и к чему скрывать) свою привязанность к добрым, светлым и альтруистическим классам. Хорошими делами прославиться можно, и священники доказывают это снова и снова. Вы, наверное, помните приключения священницы по имени Teemona в мире **Ragnarok Online**. «Сестру» своего паладина я решил назвать точно так же, чтобы не прерывать традицию.

Осталось выбрать расу. Карлики священниками быть не могут — мелковаты они для этого. Люди отпадают сразу — вид у них уж слишком непрезентабельный и «деревенский». И даже интересное



Падение в пустоту — вещь малоприятная. Куда хуже, когда в пустоту проваливается призрак.

«мгновенное лечение» (Desperate Prayer), отдаленно напоминающее паладинское возложение рук, не может это искупить.

Итак, гномиха или эльфийка? Вопрос совсем не праздный, потому что различия между священником из гор Дун Моро или из веток Дарнасса — не только расовые. Вообще считается, что лучшие священники получаются именно из гномов, потому что они получают в свое распоряжение уникальное заклятье. Оно защищает от... страха.

Страх — самая опасная вещь в игре. Испуганный герой не подчиняется приказам, а несколько секунд бессмысленно мечется, и в это время с ним можно сделать все, что угодно. Страх используют колдуны, воины и некоторые монстры (в основном мертвецы), но лучше всего им владеют священники. За счет него они и побеждают в дуэлях. А теперь представьте, что будет, если встретятся два священника и один из них устойчив к страху. Именно он и победит. И это будет гном.

До одного из последних обновлений у ордынских мертвецов (undead) существовала расовая способность (Will of Forsaken) вызвать в себе иммунитет к страху. За это на них сетовали все остальные. Разработчики прислушались к недовольному ропоту и... обрезали мертвецам «Волю Забытых», да так, что у них там ничего не выросло. И это не может нас, Альянс, не радовать. Потому что у нас ведь остались гномы-священники!

С другой стороны, у священников-эльфов есть традиционная эльфийская способность «прятаться в тени» (shadowmeld), легкая сопротивляемость к ядам, ловкость, позволяющая чаще уклоняться от ударов. Ну, еще после смерти эльфы могут быстрее добежать до своего трупа в форме болотного огонька (wisp). Эльфы-священники получают очень неплохое атакующее заклятье, которое в течение нескольких секунд обрушивает на голову врагу звездный дождь (тайная магия — arcane).

Но, само собой, дело тут не только в комплекте талантов. Вопрос — он ведь еще и в области эстетики. Гномихи, прямо скажем, не блещут грацией, хотя и танцуют в ирландском стиле. А выражения лиц у них простые, как пимы. Персонажи-гномихи встречаются в игре так же редко, как и таурены женского пола. Можно было, конечно, придумать себе стильного гнома, но второй гном подряд — этак можно и запутаться в скриншотах. И потом, гному больше идет доспех, а не магические робы.

Эльфийки же — высокие, стройные и ушастые — бегают по миру пачками и всюду норовят устроить танец в стиле певицы Alizee. И пусть это банальный выбор, но «сестра» гнома-паладина стала эльфом.

Тем более, что у меня под рукой уже была эльфийка-священник восьмого уровня. Я создал ее очень давно. Еще до паладина.

ЗДРАВСТВУЙ, ДАРНАСС

Все мы, эльфы, слезли с дерева. Дарнасс — мать островов эльфийских. Именно здесь, под высокой волшебной кроной, наполненной звучанием невидимых колокольчиков, и рождаются наши ушастые братья по разуму.

В предыдущем выпуске «Виртуальных миров» я рассказывал о том, что Дарнасс — «честное» дерево-остров, и с него можно спрыгнуть в океан. После выхода статьи выяснилось, что идея прыжков с высоты захватила читателей. Со мной связался **Дима Мартынов** по прозвищу Totoro. Он играет на европейском Burning Blade персонажами Orotot и Sheridan и, прочитав статью, загорелся идеей парашютного спорта в Азероте. Вместе с другими игроками он устроил массовый «запрыг» с высоких ворот Кузни и отправился в самостоятельное исследование высоких точек мира. Он узнал, как можно безопасно спрыгнуть с гномьего водопада в Лок-Модане. Нашел в игре «черную дыру», через которую можно попасть в неигровую локацию. Предостерег об опасности прыжков в пустоту в форме духа. Но обо всем этом я напишу потом.

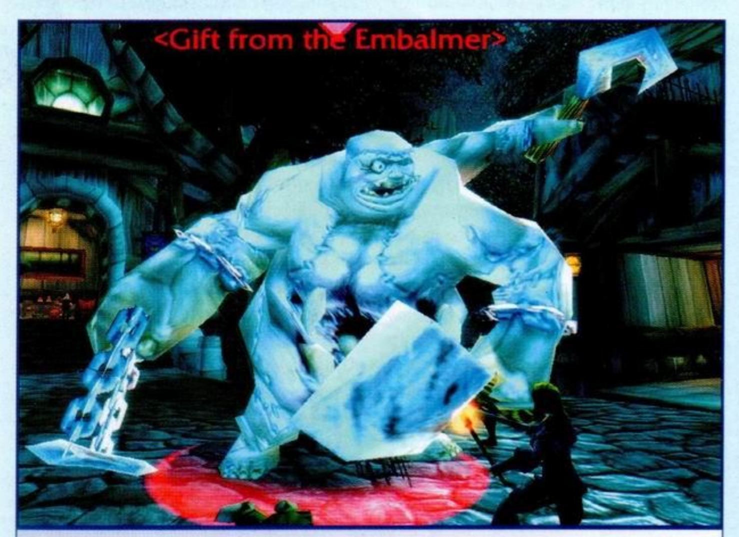
Вот, что он мне рассказал о Дарнассе:

«Эльфийские ясли. Казалось бы, ничем не примечательная территория, но это не так: все локация — это гигантское дерево. С момента первого своего посещения этого места меня не покидало настойчивое желание спрыгнуть вниз. Поиск подходящего места для совершения задуманного у меня занял примерно неделю (надо отметить, что вероятных мест для прыжка гораздо больше, чем одно — как минимум четыре).

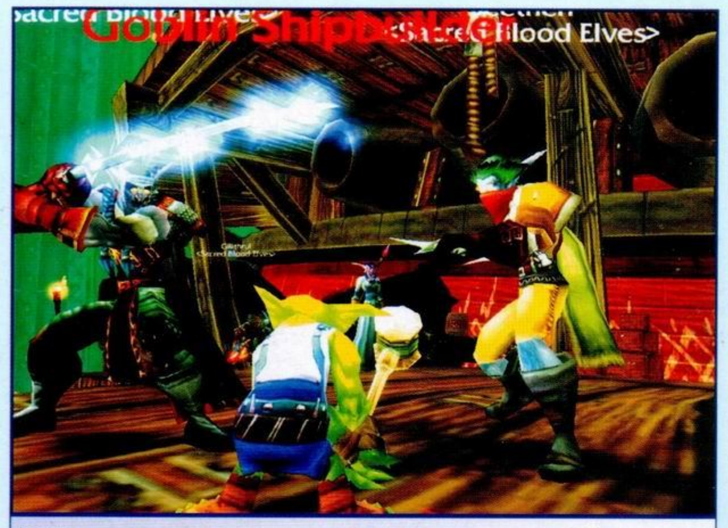
Сколько раз мой бедный питомец умирал, разбиваясь о ветки! Я уже начал думать, что безопасного спуска вниз не существует, и тут в мои поиски вмешался его величество случай. Моей гильдии катастрофически не хватает людей, способных сражаться в ближнем бою, и медиков. Поэтому по общему решению было решено начать качать второстепенных персонажей: эльфа-друида и эльфа-священника. Так как к эльфийской многоярусной архитектуре я в то время еще не привык, то в поисках главного друида Дарнасса для сдачи ему квеста я случайно набрел на подозрительного вида ветку.

Она при ближайшем рассмотрении оказалась именно тем, что я и искал. И я прыгнул... Первый же полет чуть не закончился катастрофой — из-за неправильного выбора направления прыжка я влетел в воду возле самого корня. Меня спасло только то, что дно там идет отвесно — глубины хватило впритык, чтобы под водой скрылся взрослый эльф во весь рост.

Моей радости не было предела, мне захотелось повторить... И я прыгнул еще, а потом еще раз, затем последовал групповой прыжок самых активных членов моей гильдии (ради хороших кадров). Пересмотр записи полета показал, что средняя продолжительность полета равняется 25 секундам, что для земной физики соответствует 6125 метрам над уровнем моря (в идеальных условиях, само собой). Сейчас я пытаюсь выяснить, сколько эльфов помещается в этом дереве, для более точных результатов (рост всех персонажей приведен в игровом описании)».



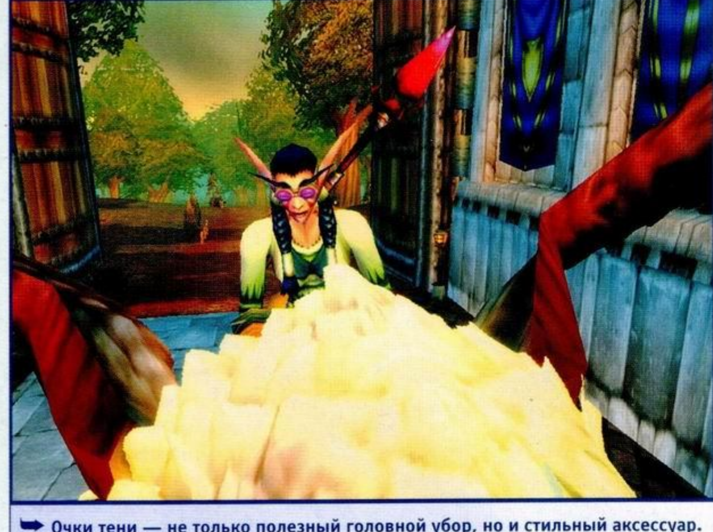
А в мире все по-прежнему. В Даркшире безобразничает мерзость по кличке Ститч.



Кипит сражение, но на этот раз меня нет в первых рядах. Я обеспечиваю бойцам надежный тыл.



Лечить — вот мое призвание.


Очки тени — не только полезный головной убор, но и стильный аксессуар.

Я проверил слова Дмитрия — и правда, есть место, откуда можно спрыгнуть безнаказанно любому персонажу! И это вовсе не водопад к востоку от города, а действительно одинокий сук. Его легко найти к северу от анклава Ценариона по координатам 23,42. Сук проходит через «кору» великого древа и выводит героя на огромную ветвь. По ней надо пробраться как можно дальше, выйти на маленький сучок справа и прыгнуть прямо вперед!

Полминуты полета. Шесть километров. И мягкое приземление в воду. Отличное у нас растет деревце! Горжусь тем, что я — ночной эльф, «глаза-фары».

ЧУЖАК В ЧУЖОЙ СТРАНЕ

Эльфийку-священницу по имени Teemona я создал очень давно, но забросил на восьмом уровне в пользу паладина. А все потому, что первые уровни священника скучноваты. У него есть маленький святой удар, лечение, посошок — и все. Надменные эльфы и рогатые сатиры под деревьями раздают задания. Древо заражено разными вредными существами, которых надо истреблять всеми силами. Красивейшие места, стильные здания... но квесты не такие качественные, как в Дун Моро.

Именно поэтому, вновь вернувшись к эльфийке после нескольких лет забвения, я в первую очередь решил покинуть гостеприимный пень. Прямо на восьмом уровне.

Через телепортатор эльфийка попала в деревню Ру-Теран у подножья Дарнасса. Паром доставил ее на материк Калимдор — городок Аубердин. Здесь же с соседнего причала корабль уходил к Восточным Королевствам, к Менетилу.

Здесь началось самое трудное. Однажды, еще будучи паладином, я помог эльфу второго уровня пройти из Менетила в Кузню — и знал, насколько это нудное занятие. Поэтому я решил сделать все самостоятельно и самостоятельно преодолеть район с чудовищами до тридцатого уровня. Сделать это оказалось чрезвычайно легко. Эльфийка погибла всего два раза от зубов крокодилов (они любят бродить у дороги, поджидая неосторожных путников). Ордынцы на пути тоже не встретились, и через Дун Алгаз я попал в Лок-Модан. А там уже рукой попасть до Кузни и снежных пиков Дун Моро.

Мой гном-паладин поделился с эльфийкой «подъемной» дюжиной золотых монет, и я отправился на аукцион, где приодел своего нового персонажа. Как быстро выяснилось, цены на одежду и оружие первых уровней как раз рассчитаны на таких, как эльфийка, «богатеньких буратин». Редкий предмет одежды стоил меньше тридцати-пятидесяти серебряных, а на особо ценные вещи с прибавкой профильных характеристик она переваливала за золотой. Только еда и волшебные зелья стоили копейки. Старый и популярный сервер. И в нем пустила корни классическая внутриигровая инфляция.

Обновив гардероб и арсенал, я вновь отправился выполнять квесты Дун Моро по стопам паладина.

БРАТ АНТОНИО, КАНОНИК

Священник — класс магический, а это значит, что его первая и самая главная характеристика — интеллект. Каждая единица интеллекта дает пятнадцать очков к магической энергии, а каждая сотня очков увеличивает шанс критического заклятья (или лечения).

Второе место делят выносливость (stamina) и дух (spirit). С одной стороны, выносливость прибавляет здоровья (десять HP на единицу), а это значит — у священника больше шансов выжить в бою с монстром или при нечаянной встрече с разбойником.

Но дух прибавляет скорость регенерации здоровья и магической энергии вне боя. А это очень полезно в подземельях — с высоким уровнем духа священник не будет часто садиться на землю и дуть восстанавливающие магию напитки — а значит, команда будет двигаться по подземелью быстрее.

Сила и ловкость священнику не нужны. Так что собираем комплект одежды, оружия и наговоров на интеллект и по вашему выбору — на выносливость или дух.

В ЭТОМ СЕЗОНЕ МОДНО

Оставим броневые пластины и кольчуги воинам и паладинам. Пусть воры и охотники рядятся в стильный кожаный наряд. Мы, священники, как и маги с колдунами, можем носить только обычную одежду из ткани. На аукционе очень часто встречаются неплохие варианты, но для святого человека, который не хочет зря тратить деньги, сам собой напрашивается простой вариант: собрать одежду по подземельям. Зовут ведь — почему бы и не сходить?

Разработчики очень внимательно относятся к священникам, и они раскидали по Азероту очень много полезных тряпочек. Перечислять все их преимущества — долго и нудно, поэтому я приведу лишь название, необходимый уровень «носителя» и подземелье, где его можно добыть. Если хочется подробностей, достаточно ввести название вещи в строку поиска сайта ***thottbot.com***, чтобы узнать все.

Lavishly Jeweled Ring (17 уровень, Dead Mines).

Corsair's Overshirt (19, Dead Mines).

Spidersilk Boots (20, шьется портными).

Acidic Walkers (27, Gnomeregan).

Enchanter's Cowl (28, шьется портными).

Green Silken Shoulders (31, шьется портными).

Deathmage Sash (33, Razorfen Downs).

Stoneweaver Leggins (35, Uldaman).

Black Magewave Leggins (36, шьется портными).

Whitemane's Chapeau (39, Scarlet Monastery).

Triune Amulet (39, Scarlet Monastery).

Robes of the Lich (39, Razorfen Downs).

Jumanza Grips (42, Zul'Farrak).

Grimlock's Tribal Vestments (42, Uldaman).

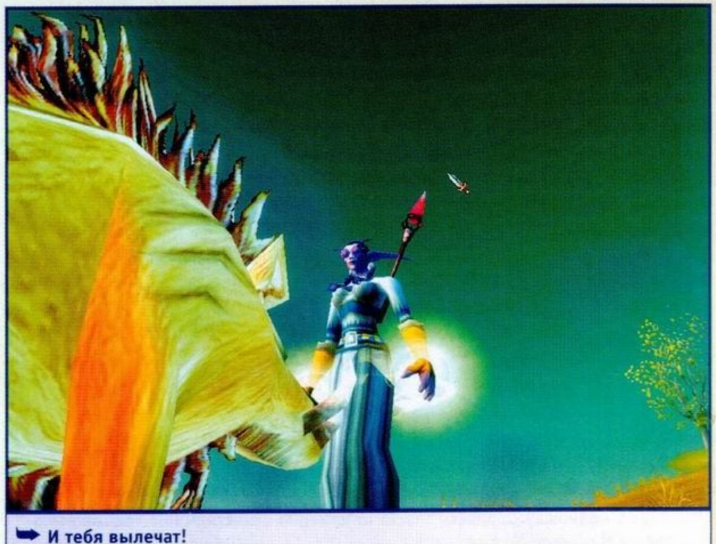
Bad Mojo Mask (44, Zul'Farrak).

Gemshard Heard (49, Maraudon).

Gemburst Circlet (Sunken Temple, квестовая награда за The God Hakkar).

Mooncloth Robe (56, шьется портными).

Blood of the Martyr (Stratholme, квест Medallion of Faith).


И тебя вылечат!

Shroud of the Exile (Stratholme, квест In Dreams).

«Священный» комплект одежды **Devout** — тот самый, в наплечники из которого хотели обрядить Лироя Дженкинса. Его собирают в подземельях **Lower** и **Upper Blackrock Spire**, **Stratholme** и **Sholomance**.

Поговаривают, что есть еще два комплекта одежды для священников — **Prophecy** и **Transcendence**. И вроде как их можно добыть из дракона Ониксии и окрестностей ее огненного ложа.

А НУ, ПОЛОЖИ УМКЛАЙДЕТ!

Священник, размахивающий булавой или втихомолку втыкающий в спину монстра кинжал, — совершенная глупость. Но тем не менее священникам дали возможность пользоваться одноручными булавами и кинжалами. Эта возможность вам не пригодится никогда, потому что настоящее оружие священника — магические посохи и волшебные палочки.

Волшебная палочка — отличная замена ружьишку или луку. Повреждает она примерно с той же силой, так что если нужно выманить чудовище издали — махните палкой, отправляя заряд теневой магии. В качестве полноценного оружия палочки не работают, так что держите их при себе просто на всякий случай, чтобы поддержать команду в избиении чудовища.

Посох — двуручное оружие, и на нем обычно висят хорошие прибавки к характеристикам. Именно для этого его и берут в руки, а вовсе не для того, чтобы бить по голове противного монстра. Кроме этого, посох можно зачаровать на солидную прибавку к интеллекту (правда, стоит такой наговор недешево).

Как и в случае с одеждой, игроки собрали неплохую коллекцию удачных посохов для священника. Вот несколько:

Emberstone Staff (18, Dead Mines).

Wind Spirit Staff (27, Razorfen Downs).

Illusionary Rod (34, Scarlet Monastery).

Spire of Hakkar (49, Sunken Temple).

И ни в коем случае не забывайте про чары. Заговоренное оружие и одежда дадут вам огромное преимущество. Есть даже специфический наговор для священников +55 к лечению. Советую.

СВЕТЯ ДРУГИМ, СГОРАЮ САМ

Первые полтора десятка уровней набираются очень быстро. Испустил дух великан Вагаш, гибнут один за другим «ясельные» трогги.

Через два уровня, когда я в очередной раз подошел в Кузне к гномихе, тренирующей священников, она передала мне письмо. Оно было — от главной священницы храма Элуны в Дарнассе: «Мы, конечно, всецело одобряем стремление наших сестер путешествовать и видеть мир. Однако, не соблаговолишь ли ты навестить нас в храме? Люблю, целую». Вернувшись в Дарнасс, эльфийка получила в дар от первосвященницы «Звездный дождь».

На одиннадцатом уровне можно плавно перемещаться в Закатный Край на осенние поля — и там зазимовать уровня этак до пятнадцатого. После этого идем в Лок Модан, ловим пару уровней там и переселяемся в Красный Кряж. После этого можно пройти пару раз по Мертвым Шахтам — считай, уровень.

На пятнадцатых уровнях найти команду для совместного квестования мне было очень трудно, особенно в Лок Модане. Почему — загадка. Скорее всего, просто не повезло, хотя нашелся один добрый воин, который быстро «расщелкал» для меня квестовых монстров.

Но к двадцатому уровню все стало на круги своя, и мой персонаж стал популярным. Молодые гильдии завалили меня приглашениями. То и дело меня звали в подземелье, а я, прежде чем дать согласие, долго выяснял, что за команда хочет зазвать меня к себе. Быстро ко мне приклеились святые повадки.

Дошло до смешного — на двадцать втором уровне меня позвали и призвали в Частоколы (Stockades), для которых вообще-то желательна команда не ниже двадцать пятых уровней. Пройти подземелье нам не удалось, но сам факт!

Одним словом, меня теперь зовут в группу всегда. Часто — без предупреждения. Иногда — без явного смысла. Стою у причала Менетила, жду корабль к родным эльфийским местам в окружении нескольких героев. И вдруг получаю от одного из них приглашение в группу... Спрашивается, зачем звать священника путешествовать в команде на корабле?

Ответил сам пригласивший меня охотник:

— Ой. Это я случайно нажал не на ту кнопку. Хотел посмотреть, что за жезл у тебя за спиной. Но, если хочешь, можем остаться в группе.

ЭЛЬФКА И ТЬМА

С десятого уровня священница получила в распоряжение первое очко таланта. Куда его вложить? У нашего класса есть три ветви развития.

Discipline. Благочинность — вспомогательная ветка. Усиливает самые разные стороны священника. В ней есть как очень полезные для любого священника таланты, так и совершенно бесполезные.

Holy. Лечебная ветка. Почти все, от чего зависит полезность священника в группе, ищите здесь. Есть тут и несколько талантов на «святые удары», но основная идея того, кто идет сюда, — превратить героя в медика.

Shadow. «Темный» священник — это не только оксюморон, но и самая популярная ветка развития. По крайней мере, до шестидесятого уровня. Тот, кто проникнет в тайны магии тени, сможет не только защитить себя при нечаянной встрече на нейтральной территории. Нет, это от него будут бегать все подряд. Еще паладином я пробовал вступать в единоборство с темными священниками — это дело, которое просто не может увенчаться успехом. Впрочем, сами они жалуются на проблемы со стороны разбойников и друидов.

Если герой хочет нормально развиваться, не испытывая большого давления со стороны ордынских «гангстеров», ему нужно вкладывать таланты в ветку Тени. Так я поступил. Потратив на нее тринадцать очков таланта, я получил следующее.

➤ **Spirit Tap.** Быстрое восстановление здоровья и магии после гибели любого монстра, который дал мне опыт. Действует в течение пятнадцати секунд и позволяет восстанавливать магию даже во время колдовства (правда, с половинной скоростью). Экономия времени и воды!

➤ **Blackout.** Десятипроцентный шанс трехсекундного оглушения цели после наложения темного заклятья. Исключительно приятная мелочь.

➤ **Improved Shadow Word: Pain.** Увеличенное на шесть секунд время действия заклинания «повреждения по времени»

➤ **Mind Flay.** Заклятье тени — кроме всего прочего, замедляет движение.

Уже неплохо. А что будет дальше?

Сразу скажу, что священник в группе нужен любой, не обязательно специализирующийся на «Holy». Даже «темный-благочинный» может быть отличным доктором Айболитом. Но если игрок специально построил персонажа под лечение и создал «святого» героя, то лечить он будет при грамотном подходе — на высшем уровне.

МОЙ АРСЕНАЛ

Двадцать второй уровень — это только начало игры. Но уже на этом уровне у священника есть много полезных заклятий.

Для группы пригодна «Стойкость» **(Fortitude)**, которая увели-



Вода у подножья Дарнасса спасет от падения с шестикилометровой высоты.



Ничего, что вся группа погибла на половине подземелья. Главное, что мы эффектно выглядим!

чивает на полчаса полоску здоровья. «Щит» **(Shield)** я накладываю на себя, когда надо обезопаситься от ударов и укусов на несколько секунд. Делать это можно не чаще, чем раз в полминуты, и если зверь «проест» щит раньше, придется что-то делать. Например, *испугать* его воплем **(Psychic Scream)** и бить магией, пока тот бегает в ужасе. Пока что вопль действует максимум на две цели, но с ростом в уровне количество «пугаемых» вырастет.

А если надо просто пробежать мимо опасного чудовища, можно наложить на себя «Исчезание» **(Fade)** — оно уменьшает радиус «агрессии». Или наложить на монстра «Размягчение ума» **(Mind Soothe)**, действует так же. Правда, только на гуманоидов.

«Виденье разума» **(Mind Vision)** — совершенно замечательная штука. Она позволяет взглянуть на мир глазами вашей цели. С его помощью можно снимать совершенно уникальные скриншоты и ролики — и я этой возможностью воспользуюсь обязательно.

«Внутренний огонь» **(Inner Fire)** усилит рукопашную атаку священника и слегка повысит его броню на три минуты. Столько же действует «Благосклонность Элуны» **(Elune's Grace)**, снижая урон от дистанционной атаки.

Эльфийской возможностью «Растаять в тени» **(Shadowmeld)** я почти не пользуюсь, а жаль. Ситуаций, когда с ее помощью можно было избавиться от назревающих серьезных неприятностей, было уже несколько. Трудно побороть паладинские привычки.

А вот и атакующие заклятья. В первую очередь, конечно, «Слово тени: боль» **(Shadow Word: Pain)** — отличный и долгий DOT. Потом сразу щит и «Звездный дождь» **(Starshards)**, который бьет врага по куполу. Прикончить монстра можно «Взрывом ума» **(Mind Blast)** — мощным теневым заклятьем, которое не годится в группе, так как сильно привлекает «агрессию» чудовищ. «Обдиранием ума» **(Mind Flay)** я почти не пользуюсь — еще не освоился. А святым «Ударом» **(Smite)** я перестал пользоваться еще на восьмом уровне.

Есть у меня уже первое оружие против NPC-мертвецов — «Оковы» **(Shackle Undead)**. Они на полминуты выводят мертвеца из боя, но пока что мне рано «ковать» — в окрестности Даркшира я попаду лишь в поздних двадцатых.

Третья категория заклинаний — лечебные. Здесь их огромное количество, одних разновидностей лечения четыре штуки: обычное, маленькое, быстрое и «по времени». Кроме этого есть снятие болезней, снятие магии и воскрешение. Его мне дали безо всяких вступлений и паладинских квестов — просто и буднично.

ЛЕНЬ - ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА!

АВТОРЫ: VARAN, BEGUIN[OUTCAST]

Священником и так скучно в команде в подземелье. Хочешь сделать жизнь еще скучнее? Например, послал своего персонажа в Molten Core с рейдом и свалил пиво пить. Мод сам будет орать, что ему все эпические шмотки нужны.

Многие недопонимают роль священника в рейде. Хотелось бы поделиться с вами «правдой жизни».

➤ Лидер рейда по умолчанию — священник. Если вам отказали в этой малости — найдите другой рейд. Запомните: ждут вас, а не вы.

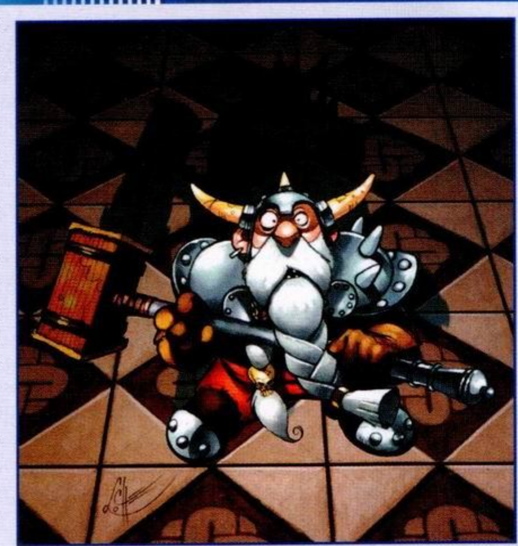
➤ Священник в рейде — знак престижа рейда. Пройдет рейд подземелье или нет — это никого не волнует. Если в рейде не было священника, он считается проваленным вне зависимости от итогов.

➤ Лечить — дело паладинов. Их же задача — вовремя кинуть руну на священника. Усиливать и снимать магию — думаю, нет нужды расставлять приоритеты. Священник обслуживается вне очереди. Паладин берется в рейд для того, чтобы священнику было на кого орать и обзываться. Знает ли пал, что такое «лирой», никого не интересует.

➤ Священник идет в рейд: обновить гардероб, полюбоваться подземельем, покрасоваться перед другими классами, но никак не сидеть на грязном полу и пить маговскую (бур!) воду — после лечения.

➤ Воины в рейде нужны для снятия монстров со священника. Слюна, капающая на ботинки, и монстры, пачкающие одежду, — раздражают.

➤ Охотника берут для жертвоприношения зверя в нужный момент во имя высокой цели — жизни священника. А чаще — для поднятия настроения священнику, если тот заскучает.



➤ Разбойника берут для умерщвления. Священник должен минимум пять раз за рейд и дополнительно после каждой обновки оценить — как он смотрится на наложении заклинания воскрешения. Заодно можно поорать на паладина, который не полечил вовремя. Его отмазки на тему «сами велели» — игнорируются.

➤ Колдун — обязателен в любом рейде. Без камня душ на священнике рейд не имеет права продолжать движение вперед. Если рейд погиб по вине паладина (а иначе и быть не может), стоит подождать, пока перезарядится камень. За это время можно пару раз убить зверя охотника или разбойника.



➤ Долгое время я не мог понять, зачем берут в рейд магов. После второй бутылки «Пепси» озарило. Все просто! Маг — ледяной заслон на пути монстров к священнику. Огненные маги должны вымереть как подвид. Маг снабжает водой другие классы, занятые в обустройстве комфорта священника. Маг наносит большие повреждения — будет снимать монстров на одиночных срывах. Мага можно весело пнуть из рейда, если он бросит кубики на вещи из «священнического» комплекта одежды «Магистр».

➤ Священник в рейде должен быть один! Если это правило нарушено, и кто-то настаивает на еще одном священнике — добавляйте этого паладина в список игнорируемых.

Наблюдается следующая тенденция — отказ дошедших до шестидесятого уровня героев играть по изложенным выше правилам. Не переживайте — это явление временное. Они или смирятся, или будут вынуждены покинуть игру. World of Warcraft — игра не для одиночек, и этот игромир вертится вокруг священников.

БОЕВЫЕ САНИТАРКИ

Профессия... М-да, профессия. Что касается побочных, то тут все пока ясно: для рыбалки и приготовления еды у меня уже есть паладин. Первую помощь священникам качать надо обязательно. Бинты могут спасти тогда, когда кончилась магия. В игре ходят настоящие легенды о священниках, которые из последних сил, выбившись из маны, подскочили к «танку» и начали лечить его бинтами — и спасли всю команду. Так что... всякое может быть, и бинты не помешают.

Пока что первая помощь прокачана у меня до ста пятидесяти — это позволяет делать тяжелые бинты из шерсти и накладывать их (лечат триста единиц HP за семь секунд). Умение развивается с изготовлением бинтов, а их делают из ткани. Ее много на аукционе. Выкупить кучу ткани — не проблема. Паладин всегда готов поделиться средствами. И это при том, что для походов в подземелье Черной Скалы он приобрел новый топор, снова зачаровал его дорогим наговором и теперь сидит «на мели».

ОТВЕРТКА И ШКУРЫ

Но эльфийке надо выбрать две первичные профессии. Как мы помним, паладин мастерски овладел травничеством и алхимией. Теперь одна его котомка ломится от гербариев («Понравилась моя лужайка? Попробуйте мою траву!»), а другая полна свежесваренными зельями.

Идея подходящей профессии эльфийки-священницы пришла быстро и неожиданно: инженерное дело! Проникнуть в суть вещей, сделать что-то полезное — и то, чего нет больше ни у кого (ну, кроме других инженеров). Кто-то из игроков, описывая эту игровую профессию, так и сказал: «Инженер — это когда ты имеешь то, чего не имеют другие».

И я начал. И мне понравилось.

Предполагается, что инженеры берут в качестве вторичной профессии рудное дело, потому что на изготовление хитрых штучек требуется просто огромное количество металла. Но второй профессией эльфийки я решил сделать... дубление шкур (skinning). Почему? Просто мне не хотелось бегать по всему Азероту в поисках ресурсов. Я был уже сыт по горло сбором цветов и хотел, чтобы хоть что-то можно было брать прямо из-под ног. А что плохого в том, что «шкура» сама радостно бежит к тебе навстречу? Правда, обладатель шкуры делится ею неохотно. Его надо сначала убить и обобрать — и только потом доставать нож для снятия шкуры. Но зато можно пользоваться плодами чужого труда, обдирая зверей, которых убил кто-то до вас.

Шкуры отлично продаются на аукционе — десяток самых легких шкур со свистом улетает за тридцать серебряных. Тяжелее шкура — больше денег. А на эти деньги можно купить у рудокопов сколько нужно металлов и сплавов: меди, бронзы, серебра, железа, золота, митрила. А если прижмут финансы — денег можно всегда попросить у паладина. Он половит рыбки, заработает тридцать золотых и с удовольствием пошлет их денежным переводом нуждающимся священницам.

Прокачка инженерного дела обходится дорого. На то, чтобы довести его до ста пятидесяти, ушло ни много, ни мало — тридцать золотых. Но потом произошло нечто странное... инженерия начала приносить прибыль! И это были очень серьезные деньги для персонажа «ранних двадцатых».

ПОЛУЧИ, МУРЛОК, ГРАНАТУ!

Но — обо всем по порядку. Коротко говоря, инженерия — это наука, которая позволяет из металлов, камней, полудрагоценных камней, тканей и шкур делать полезные вещи. Некоторые из них могут использовать только инженеры — для каждой вещи есть специальное требование по навыку.

Что могу делать я? Разноцветные *фейерверки*, простенькие *винтовки* (для охотников), *боеприпасы* к ним, *прицелы* для ружей (дают прибавку к повреждениям), *очки* с прибавкой характеристик (прекрасные головные уборы для низкоуровневых героев). С первых же уровней очень полезными станут *взрывные устройства* — бомбы и гранаты. Бросать их можно лишь один раз в минуту. Но граната позволяет мгновенно снять треть или половину здоровья всех монстров, что окажутся в зоне поражения. Область поражения бомбы чуть меньше, но зато бомба глушит всех врагов на три секунды. Почувствуйте силу инженерии!

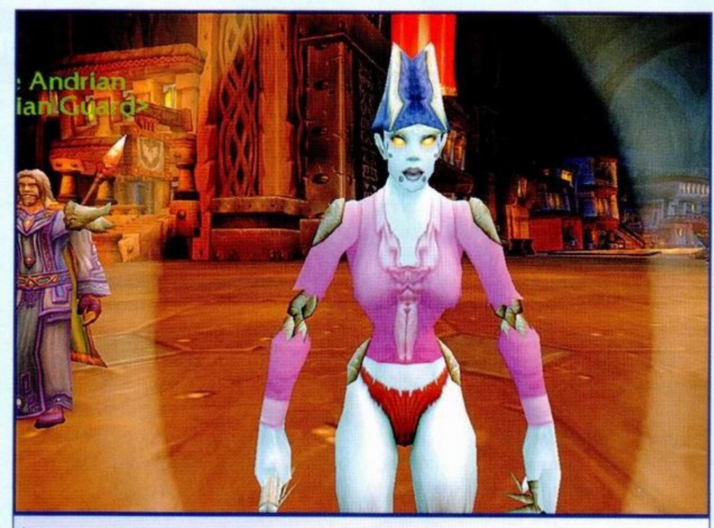
Специально для тех, кто не хочет учить инженерное дело, есть разновидность гранат «Ez-Thro». Их можно спокойно выставлять на аукцион — они пригодятся любому персонажу. Другое дело, что не все про них знают, поэтому спрос пока неустойчивый.

Как правило, взрывное устройство делается из куска металла, взрывного порошка и еще одного элемента. С металлом проблем нет, его всегда много на аукционе. А взрывной порошок инженеры изготовляют из камней — с ними могут быть проблемы. Иногда бывает так, что камня в продаже нет вообще.

Но самую большую пользу инженеру приносят *устройства*. Именно они дают герою те возможности, о которых обладатели других профессий могут только мечтать. Сейчас инженерия у эльфийки на уровне 225 единиц, но она уже может изготовлять для себя следующее.

➤ **Гоблинский реаниматор (Goblin Jumper Cables).** Брелок может воскресить(!) убитого героя. Правда, чаще просто ломается.

➤ Обычная и продвинутая **мишень (Target Dummy)**. Бросил ее перед монстром — и он не обращает на вас внимания, нападая на мишень. Своеобразный «мини-танк». Теперь чудище можно забрасывать гранатами, проклинать, бить магией — он не обратит на вас внимания, пока не добьет мишень. А мишень стоит дать добить — после того, как



А вчера с дружеским визитом в Кузню пришла стильная девушка. Ничего, что мертвая. Зато какой наряд!

она сломается, из нее можно вынуть ценнейшую **проволоку (fuzed wiring)**. Проволока со свистом улетает на аукционе за четыре-пять золотых — она нужна для более продвинутых инженерных устройств.

➤ **Компактный комбайн (Compact Harverst Reaper Kit).** Миниатюрное устройство, которое бьется вместе с вами, облегчая сражение. Правда, я им пока не могу пользоваться: минимальное требование — тридцатый уровень.

➤ **Переносной бронзовый миномет (Portable Bronze Mortar)** — заменяет собой восемь гранат.

➤ **Разукрашенная подзорная труба (Ornate Spyglass)** — это наш старый знакомый. Пользоваться могут все, не только инженеры.

➤ **Гномский универсальный пульт ДУ (Gnomish Universal Remote).** С его помощью можно попробовать ненадолго получить управление над любым механическим монстром. Например, в Номергане. Правда, освободившись от контроля, монстр будет сильно зол на владельца пульта.

➤ **Маленький рекомбобулатор (Minor Recombobulator).** Это брелок, снимающий «овцевание». При этом он немного лечит и восстанавливает магию. Таким можно удивить мага.

Ну, и по мелочи — наживка для рыбаков +100 к умению. Механическая белка — для красоты.

Очень полезны для инженеров их *головные уборы*. Пока что я могу изготовлять лишь очки с «плюсами» и сейчас ношу очки тени (Shadow Glasses). Они не только прикрывают загробное свечение эльфийских глаз, но и дают +5 к интеллекту и +6 к силе духа. А какому священнику помешают такие прибавки?

На деталях проще всего прокачивать навык — они изготовляются просто и из рядовых компонентов. Правда, возникает вопрос: куда их потом девать? Некоторые уходят в бомбы и устройства. Другие продаются на аукционах — их покупают другие инженеры. Но не только они. Взять, например, устройство *Гирохронатом* (Gyrochronatom). Оно необходимо для прохождения квеста «Gyro... What?» в Скверноземье, и спрос на него стабилен. В свое время мой паладин купил это устройство за половину золотого. Теперь их продает эльфийка.

ЦЕНА ОПЫТА

Когда кто-то спрашивает опытного игрока в WoW, как лучше и эффективнее всего прокачать героя, — он обычно получает простой ответ: «Это просто. Надо лишь иметь под рукой другого героя шестидесятого уровня».

Сначала я машинально думал, что имеются в виду только деньги. Но оказалось — они-то как раз и не важны. Это я понял, когда сдал накопленное после прохождения Мертвых Шахт барахло на аукцион вместе с инженерными деталями и на другой день с удивлением выудил из почтового ящика... дюжину золотых. И это — без сбора кож, без продажи проволоки. Я просто знал реальную цену вещей и знал, за сколько их могут купить! На сороковом уровне моей эльфийке придется искать сотню золотых на собственного тигра. Но, похоже, паладину уже не придется идти на рыбалку.

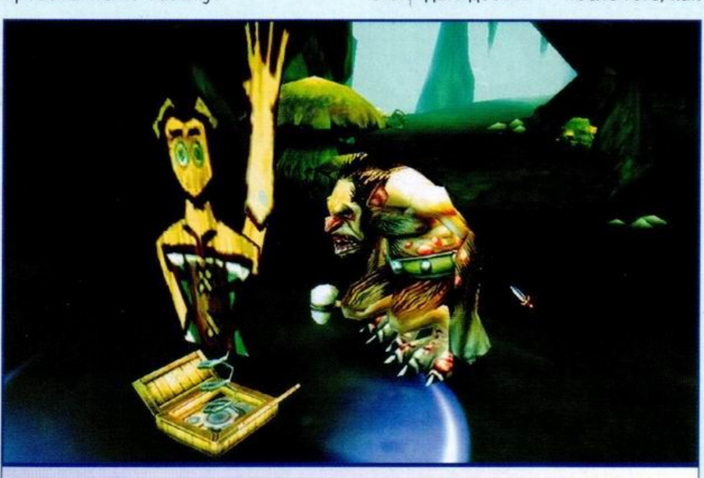
Очень удобно, когда ты знаешь подземелья, способы их прохождения, опасности и возможности «срезать угол». Когда можешь оценить заранее силу группы, сделав поправку на возможную безрукость и отсутствие опыта у других. А это значит, что идти моей священнице по уже протоптанной паладином дорожке будет намного легче.

❖ ❖ ❖

Ну что же... Эльфийка-священница потихоньку избавляется от темного паладинского прошлого (не в обиду будет сказано гному) и осваивается в новом качестве. Знакомый мир, новая роль.

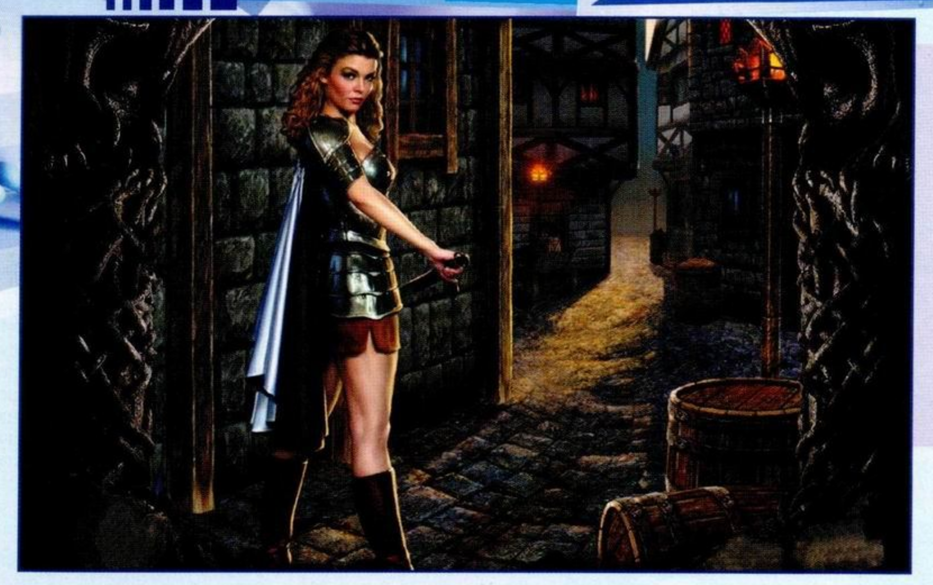
Ну, мне пора — меня ждут орки Красного Кряжа.

ЛКИ


Трогг занят моей приманкой. Когда эльфийка подошла к нему совсем близко, он оглушил ее... и вновь занялся мишенью.



ПРИЗРАК



Сфера

Дневники молодого сфероида

— Агент! С этого момента забудьте, кто вы и как вас звали. Отныне вы — Тасодар, простой житель Сферы. Будете жить под этой легендой, пока не внедритесь, на полном самообеспечении...

— Шеф, может, не надо?! Там же одни дикари, они друг друга всякими железяками лупят, или того хуже — говорят, там всякая чертовщина творится... А еще там же полно всяких монстров!

— Отставить панику, агент вы или кто? На связь будете выходить раз в месяц, в строго оговоренное время. До тех пор, пока вам не сбросят рацию, а произойдет это не скоро, отчеты будете передавать с поверхности световыми сигналами с помощью морзянки...

— Шеф, но я не знаю морзянки!

— Отставить! По ходу дела выучишь!

— Дайте хоть денег на дорогу!

— Я же сказал, самообеспечение! Пилот, высота?!

— Охренительная!

— Ветер?

— Встречный!

— Агента на выход!

— Есть агента на выход! Мальчики, проводите...

— Без рук! Ай... Ой... МАМА!!!

— Что он сказал?

— Он сказал «Джеронимо».

— Орел! Хорошо летит...

— Угу... Кстати, он парашют на борту забыл...

ДЕСАНТ И ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Впервые попав в «Сферу», я слегка растерялся. От полного отсутствия английских надписей становилось как-то не по себе и одновременно прошибало на слезу. Полностью русский, родной проект. Внимательно выслушав инструкции престарелого наставника и ознакомившись с азами интерфейса, я отправился в свой первый город... Мне не терпелось увидеть местную живность, опробовать меч на противнике более серьезном, нежели унылый скелет в «тренировочном центре», получить первый уровень и выучить первые заклинания... Много, много всего! Первые часы и дни в новом мире — что может быть интереснее и увлекательнее?

Моим первым, а значит, родным городом в мире Сферы стал Бангвиль. Кривые улочки, сонные продавцы и снующие под ногами кошки. Красота! Идиллия. Вот тут-то меня и ждало первое, вполне предсказуемое, но все-таки разочарование. Заглянув к первому же торговцу и сравнив цены с наличествующим капиталом, я состроил кислую мину и отошел в сторонку. Н-да... Кажется, до статуса «финансово обеспеченного» мне еще далеко. К тому же абсолютно непонятно: а что, собственно, покупать в первую очередь?

Впрочем, есть способ одновременно и поправить финансовое положение, и разобраться, что почем в данной местности. Конечно, дать кому-то в морду! Кому-то очень плохому и в меру жадному, чтобы и деньгами поделился, и чтобы меня за это уважали...

Пробравшись через целую толпу старших собратьев-приключенцев, собравшихся у выхода из города, я направился в лес. Идти пришлось довольно долго. Я уже стал нервничать: что ж это за лес такой, если в нем совсем нет монстров?!

Однако я тут же заметил, что все в порядке: монстры есть. В мою сторону резво скакал некий Ржавый Рыцарь. Кровожадно ухмыльнувшись, я выхватил меч...

Я успел огреть рыцаря один раз. Особого впечатления на него это не произвело. Обиженно загудев, монстр размахнулся алебардой, и...

«Зато в город не придется пешком возвращаться», — вздохнул я про себя.



Истинное лицо своего героя можно увидеть при старте...

ПЕРВЫЕ ШАГИ К ВЕЛИЧИЮ

Живые игроки, в отличие от монстров, оказались на удивление любезны. Быть может, мне просто повезло с городом, до меня доходили слухи о страшных PvP-шниках (убийцах игроков), которых хлебом не корми, дай только вырезать десяток-другой новичков. Однако в Бангвиле на весьма абстрактный вопрос «куда новичку податься?» мне незамедлительно выдали подробные инструкции и даже проводили до нужного места. А нужным местом оказалась Бангвилская Башня...



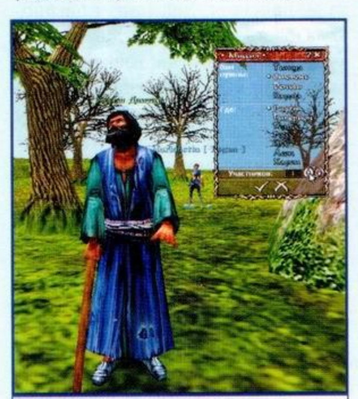
Телепорт в первый город материка Гиперион — «светлый путь» и «дорога жизни» в одном лице.

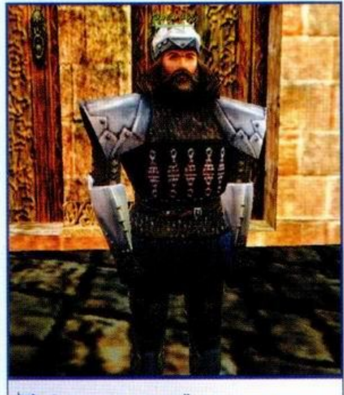
Подобное место есть в каждом городе, и предназначено оно как раз для начинающих. Для того чтобы попасть в подземелье, надо взять миссию у стоящего рядом со скучающим видом NPC (в Бангвиле это Эвен Соу прямо на городской площади или слепой Хебеш Дантар возле выхода из города). Во-первых, вы получаете «ключ миссии», который позволит попасть в подземелье. Во-вторых, выполнив миссию, вы получите либо очки «опыта», либо деньги — в зависимости от того, что больше нужно.

Пожалуй, пришло время сказать пару слов о системе развития в «Сфере». В характеристиках персонажа есть две линейки: титул и степень. Истребляя монстров с помощью меча, дубины, топора или другого оружия, вы получаете очки титула, используя же магию, вы заработаете очки степени.

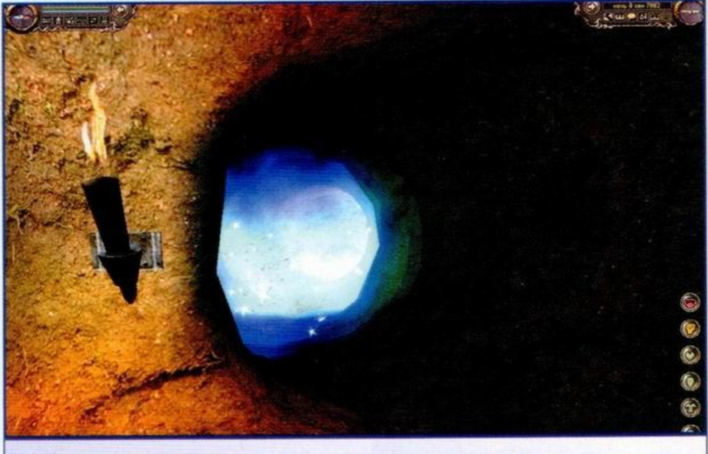
Обе линии взаимосвязаны. По достижении каждого следующего уровня количество опыта, необходимое для перехода еще на уровень, увеличивается и в линейке степени, и в линейке титула. Это делает воспитание всесторонне развитого персонажа делом весьма хлопотным...

Итак, у Эвена Соу можно получить задание, выполнение которого, помимо честно заработанного опыта, принесет дополнительные очки титула. А у Хебеша — очки степени. У обоих можно взять задание на деньги. Кроме того, можно указать сложность задания: от этого зависит уровень монстров, которых вы встретите в подземелье.


Почетный слепой Бангвиля Хебеш Дантар.


А этот не слепой, но тоже почетный. Знакомьтесь — Эвен Соу.

ЭТО ВАЖНО: вообще у задания есть три характеристики. Первая — награда. Что вы хотите: получить дополнительные очки титула/степени, заработать немного наличных или улучшить испорченную карму? Награда зависит от того, у кого получено задание. Вторая характеристика: где именно предстоит трудиться. Не советую выбирать что-либо, кроме «рядом», хотя бы до шестых-седьмых уровней. Совсем далеко пока, правда, все равно не пошлют, но бить будут. Как по пути, так и на месте. Ну и, наконец, третье: «количество». Надо полагать, имеется в виду число участников авантюры. Но фактически от этой характеристики зависит уровень монстров. Как только окрепнете — не стесняйтесь прикидываться, что вас много. Только не перестарайтесь.


Если проход всего один, то ловушку совсем не обязательно маскировать...

Задания, выдаваемые обоими, не блещут разнообразием. Одно из трех. Либо вам придется искать потерянную посылку, либо вывести из подземелья потерявшегося человека, либо просто и незатейливо «зачистить» некую местность от указанного монстра. Меняются только имена действующих лиц. Кстати, в подземелье вас не побеспокоят другие игроки: войдя туда, вы окажетесь отрезанным от внешнего мира. Стоит выйти из башни и снова зайти — лабиринт поменяется, а все монстры окажутся на своих местах. Так что, даже если убьют, смотрите на вещи философски: если удалось укокошить хотя бы одного монстра, наработанный опыт уже никто не отнимет, да и все вещи тоже останутся при вас.

Все задания выполняются примерно одинаково. Если в лабиринте вы чувствуете себя неуверенно, воспользуйтесь «правилом правого контура», то есть идите, все время прижимаясь к правой стене. Таким образом вы сможете обойти весь лабиринт по правому контуру. «Правило левого контура», понятное дело, тоже имеет право на существование и работает аналогично.

По пути будут попадаться монстры, ловушки и сундуки. Все сундуки заминированы, так что до тех пор, пока в запасе не будет достаточно зелья обезвреживания ловушек, лучше их не трогать: мало того, что вас изрядно потреплет взрывом, так еще и появится монстр-охранник, что весьма затруднит выполнение задания.

Итак, идите по контуру, пока не дойдете до большого зала. Таких залов бывает два, совсем редко — три на весь лабиринт. Там вы найдете «именного» монстра, или валяющуюся на полу посылку, или перепуганного горожанина.

Теперь, если вы хотите безопасно вернуться (что актуально в «миссии спасения»), просто пустите стену, по которой шли, по другую (левую) руку. Этот простой способ известен всем, кто часто бродит по лабиринтам.

О ХЛЕБЕ НАСУЩНОМ И ПАЛОЧНИКАХ

Первый раз попав в подземелье, я столкнулся с еще одной серьезной проблемой. Дело в том, что у меня в багажнике оказалось всего десять ячеек. Одна из них занята мечом, второй — магическим порошком, лежащим в резерве. Итого восемь. К моему удивлению, весьма скоро они оказались заняты. Предчувствуя, что теперь я богат и социально независим, я опрометью кинулся обратно в город, сетуя, что багажник такой маленький...


Этот торговец — своего рода патч. Его товары исправляют некоторые неудобные элементы геймплея. Мешочки, сумочки... Я рехнусь.

Закончилось все, опять же, большим потрясением. Равнодушно глянув на предложенный товар, торговец зевнул и... И все. За пару предметов он предложил по два-три талера, остальные же вовсе отказался покупать.

Это было оскорблением в самых лучших чувствах. Я обошел всех продавцов в городе, но они, похоже, были в сговоре: цены у всех оказались одинаковыми. Воистину, это суровое испытание для моей врожденной жадности: вскоре я пришел к выводу, что большинство из того, что я, рискуя жизнью, добыл в подземелье... можно просто выбросить.

Я нутром чуял, что некоторые из этих вещей могут пригодиться в дальнейшем. Может быть — еще очень нескоро, но все же. И как же быть? Выбросить их?! Рука не поднимается. Оставить? А куда, в таком случае, складывать новую добычу?

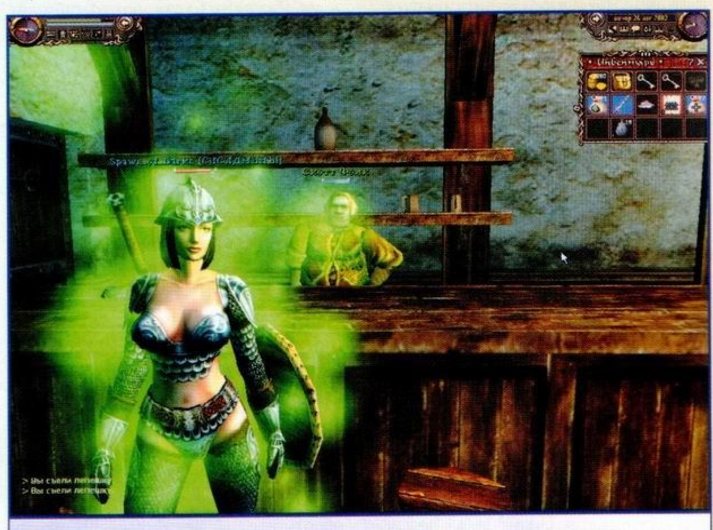
Пожалуй, мы подошли к немаловажному вопросу: оптимальное снаряжение для начинающего искателя приключений.

Для начала необходимо приобрести хотя бы один мешочек. Стоит он всего 20 талеров, а его вместимость — дополнительные 4 ячейки. Правда, сюда можно положить только легкие вещи. Кроме того, в таверне за 25 талеров сдается номер, где стоит сундук: туда можно складывать вещи, которые хочется отложить «на потом».

Следующей заветной целью станет «торба путешественника». Она увеличит грузоподъемность более чем в два раза.

ЭТО ВАЖНО: кстати, о еде. Среди прочих параметров персонажа есть весьма любопытный — *сытость*. С самого начала я относился к нему весьма нервно, но — увы! Первое время обеспечивать себя едой практически невозможно: это сжигает фактически весь и без того небольшой капитал. Новички ходят голодными.

Но не стоит отчаиваться. Сытость влияет в основном на скорость восстановления праны и здоровья. То есть фактически единственный большой минус голодного новичка в том, что его здоровье не восстанавливается. Так что единственный способ «подлечиться» — это... умереть. Вот такой вот парадокс. Напо-


Волшебное слово «Приятного аппетита!». В трактире - самое то.

минаю, игрок пока еще ничего не теряет при смерти, «воскрешаясь» с каким-то запасом здоровья.

Вот так. Больно, обидно, унизительно... но экономит кучу так необходимых поначалу талеров. Так что приходится переступать через свою гордость и в первую очередь озаботиться снаряжением.

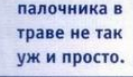
Но настоящая жизнь начнется только тогда, когда вы сможете убить палочника. Кто-то из старожилов посоветовал мне усердно искать эту животинку в лесах недалеко от города, когда я, голодный, злой и измотанный, в очередной раз пересчитывал жалкие гроши, вырученные за «сокровища» аборигенов бангвильского подземелья.

«*Найди в лесу палочника,* — с серьезным лицом посоветовал старожил, — *и оторви ему хвост*». В голове промелькнула мысль, что надо мной попросту издеваются, однако, поразмыслив, я решил все-таки прислушаться к совету старшего товарища и поискать загадочного (пока) для меня зверя: палочника.

Нашел я, правда, Трухлявого рыцаря, псеглавца и кабана. Вернее, если по порядку, то сначала кабана, которого я решил забить на мясо (ха, как же). Остальные подтянулись на шум драки. Пришлось тактически отступать, ну, то есть с воплями бегать по лесу, пока злая судьба не занесла меня на кладбище, а оттуда посмертным «экспрессом» в родной Бангвиль.

Впрочем, слегка отдышавшись и подумав все, что я хотел подумать о рыцарях, псеглавцах и прочих свиньях, я решил повторить вылазку. Хотя бы потому, что катакомбы под городом уже надоели хуже горькой редьки: сыро, мрачно, сколопендры бегают... Плюс все те же псеглавцы да рыцари... Хорошо хоть кабанов не наблюдалось... Так что я стал приятно разнообразить свои спелеологические изыскания прогулками по лесам.

«Терпение и труд все перетрут» — говорили древние. Как всегда, они оказались правы, настал час — и я встретил палочника. Впечатление эта штука вызвала у меня противоречивое и сюрреалистическое, ну да и леший с ним. Воровато оглядевшись по сторонам, я выскочил из кустов и принялся кромсать его на щепки.


Разглядеть палочника в траве не так уж и просто.

Бой был тяжелым, но я вышел победителем. А в кустах неподалеку уже слышалось заинтересованное похрюкивание, так что я, нервно поглядывая на приближающегося кабана, стал быстро потрошить вывалившийся из палочника мешочек. Никакого «хвоста» в нем, к моей досаде, не оказалось. Не оказалось его и у следующего палочника, которого мне удалось добыть. И у третьего...


Два палочника — это целое состояние. Потенциально.

Я не прекращал попыток. Во-первых, лесная охота приносила примерно такой же доход, как и рейды по ненавистным катакомбам, во-вторых — еще несколько человек подтвердили, что палочник — зверь весьма ценный в народном хозяйстве.

И вот, наконец, настал день, когда из очередного палочника вывалился... Хворост. Вот его-то иногда, в шутку, и называют «хвостом». Схватив вязанку, я вприпрыжку бросился обратно к городу.

Даже не пытайтесь продать хворост компьютерному продавцу. Лучше прислушайтесь: почти наверняка кто-то уже кричит во все горло: «Куплю хворост! Покупаю хворост!». Цена одной вязанки — от четырех до пяти тысяч (тысяч!) талеров, и нужен он постоянно.

Могу поспорить, более опытные игроки сейчас заливаются хохотом. Подумаешь, четыре тысячи талеров... Но для новичка, только недавно десантированного в мир Сферы, прибыль которого до сих пор измерялась десятками талеров...

Денег, вырученных от продажи одной-единственной связки хвороста, хватило, чтобы доукомплектовать набор снаряжения, купив книги мантр, рецептов и карт. И наконец-то удалось не просто перекусить, а наесться до отвала. Кроме того, теперь я мог купить себе броню и оружие. Даже то барахло, что продает скряга Кромвель, было на тот момент грандиозным повышением боевой мощи. А для совершенствования магического мастерства я теперь мог покупать магические порошки...

В общем, процесс пошел. Ставшие теперь куда продуктивнее миссии в катакомбах толкали вперед звание и титул, охота на палочников приносила стабильный доход. Я перестал голодать и уже не утруждал себя перетаскиванием «копеечных» трофеев. И вообще, начал «расти над собой». И первым рубежом, к которому я стремился, были отметки «5 — 5» в уровне и степени.

Почему именно эти? Это своего рода «возраст совершеннолетия». Пока степень либо титул не превышают пяти, вы не теряете ни опыта, ни предметов при смерти. Хотя умирать, конечно, все равно неприятно, но пока это грозит лишь возвращением в город.

МАНТРЫ: ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Во время рейдов в подземелья часто встречаются свитки с мантрами. Некоторые можно использовать сразу, а у других есть требования. По возможности не выбрасывайте и не продавайте их — все равно выручите сущие копейки. Если все требования выполнены, никто не запрещает использовать мантру прямо «с листа», однако этого тоже делать не следует.

Как только у вас появится книга мантр, вы сможете заучить их. Мантра заучивается не сразу: быть может, потребуется два, а то и три свитка. Но, как только она закрепилась в книге, она доступна в любой момент.

Какие именно мантры использовать — конечно, дело вкуса. Однако есть несколько, на мой взгляд, особо важных.

Прежде всего это, разумеется, мантра «Дхана Хатха» (или, как ее называют, «синие ладошки»), восстанавливающая прану. Магическое развитие без нее просто немыслимо: прана заканчивается весьма быстро, а восстанавливается естественным путем чрезвычайно медленно. Для того чтобы использовать эту мантру, необходимо как минимум иметь вторую ступень в школе воды. Весьма разумно было бы позаботиться об этом еще при создании персонажа.

Еще одна важная мантра: «Джарта Дахалат». Она восстанавливает 110 единиц здоровья. Выучив эти две мантры, вы сможете забыть о лечебных порошках.

Есть мантры, повышающие магическую и физическую защиту, выносливость, силу, ловкость... Есть и «вредоносные» мантры, чтобы навешивать их на противника, понизив его характеристики. В общем — на любой вкус. Однако помните: место в вашей книге мантр ограничено, да и развивать параллельно все школы магии — чудовищно сложно.

МАГИЯ СТИХИЙ

Получая очередную ступень степени, вы сможете совершенствовать владение стихиями. Как и положено, их четыре: земля, вода, воздух и огонь.

Как распределить с трудом полученные очки — вопрос серьезный. Однозначного ответа на него нет, это дело вкуса и тактики. Например, магия **земли** направлена в основном на защиту. От степени владения этой стихией зависит использование многих защитных амулетов. На первых порах это очень большое подспорье, да и в дальнейшем — тоже. Есть и достаточно сильные атакующие заклинания земли, но их мало.

Вода отвечает прежде всего за лечебную магию. Ее атакующие заклинания слабые, хотя довольно быстрые.

Воздух славится дальнобойными, быстрыми и очень слабыми заклинаниями.

Атакующие заклинания **огня**, вне сомнения, сильнее всех... и медленнее всех, соответственно. Очень рано в школе огня появляются заклинания массового поражения, но... Но быстрее и дешевле они от этого не становятся.

Кстати, в школе Огня есть весьма полезное заклинание: магическое усиление, увеличивающее силу заклинаний. Оно требует второй ступени владения стихией. В школе Земли — усилитель брони, также требует второй ступени. Простейшее лечебное заклинание воды доступно сразу. А вот в школе воздуха — прострел. Для того, чтобы использовать самое простое «неатакующее» заклинание, которое серьезно увеличит наносимый физический урон, придется выучить эту школу аж до тридцатой ступени.

Можно до хрипоты спорить, какая из стихий полезнее. У каждого найдутся свои несомненные резоны и убедительные аргументы. Одно неоспоримо: обойтись вообще без магии в мире Сферы просто невозможно. Даже тому, чья душа больше лежит к верной стали, нежели к магическим фокусам, наверняка захочется надеть защитный амулет или наложить на себя пару «мутаторов».

Для себя я избрал следующий путь. Все «свободные» очки степени я вкладывал в школу земли. Для юного персонажа это весьма разумно: есть неплохое атакующее заклинание, чтобы и дальше совершенствоваться в магии, есть защитные, помогающие продвигаться на пути воина, в конце концов — появляется возможность использовать все более и более мощные защитные амулеты.

Однако еще раз повторюсь: если вы не позаботились об этом при создании персонажа, обязательно стоит повысить владение магией воды хотя бы до двух, чтобы восстанавливать прану с помощью мантры. Без этого продвижение в степени просто невозможно.

ПЕРВОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Перейдем к средствам физической обороны и нападения. Сэр Джордж Банхрус с радостью предлагает всевозможные орудия убийства, а Альфред Кромвель специализируется на броне.

В Бангвиле продаются три вида мечей, топоры, дубины и арбалеты. Первый вид мечей (назовем их условно саблями... Чисто условно!) требует ловкости (чем она выше, тем лучший меч вы сможете использовать). Второй, более тяжелый, требует ловкости и силы. Третий (назовем его «короткие мечи») — силы, ловкости, а с некоторых пор — еще и выносливости.

Сабли — самое быстрое оружие из числа мечей. Почему, неясно. Далее по скорости идут короткие мечи. Тяжелые же, понятно, самые медлен-

ные. С другой стороны, дистанция удара у тяжелого меча больше, чем у остальных. Ну и, соответственно, они наносят наибольший урон.

У топора такая же дальность, как и у короткого меча, средний урон выше, чем у любого меча, зато скорость чуть ли не вдвое ниже. Для владения топором необходима сила и ловкость.

Дубинки, как и следовало ожидать, еще медленнее и еще мощнее, а дальность — та же. Необходима сила и ловкость.

Арбалет... Он, как и следовало ожидать, оружие дальнобойное и **очень** медленное. Для владения требует меткости.

Что ж, опять же, в каждом оружии есть свои плюсы и минусы. С одной стороны, соблазнительно наносить большой урон одним ударом, с другой, развивать сразу две характеристики — дело трудное, с третьей — все равно понадобится...

С броней все гораздо проще. Для ношения доспеха нужна выносливость: чем лучше доспех, тем больше ее потребуется.

Все это касается, конечно, самых простых видов вооружения, продающихся прямо на городской площади. Впрочем, нам пока что на большее рассчитывать не приходится.

ДАЛЬНЯЯ ПРОГУЛКА И ЕЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Заработав стартовый капитал на избиении палочников, обеспечив себя необходимым снаряжением и набравшись опыта, я снова стал задумываться о дальней прогулке по окрестностям Бангвиля. К тому же теперь у меня был целый набор карт, так что опасность заблудиться казалась призрачной.

И вот я, чувствуя себя настоящим героем, гордо вышел за пределы города и, поразмыслив, направился на юго-запад. Судя по карте, где-то там должна была быть дорога и мост. Кроме того, на юго-восток я уже ходил — не понравилось: на кладбище, знакомом со времен первой охоты на палочника, мне так дали по шее местные зомби, что даже вспомнить больно. Итак, юго-запад...



Если вам вдруг показалось, что эта штука висит в небе — поздравляю: вы не ошиблись. Вот только что это?

Мимо мелькали знакомые полянки, где водятся палочники. По пути попалось несколько ржавых рыцарей и пара скелетов. Мстительно перебив их, я брезгливо поковырялся в выпавших мешочках: вдруг мантры полезные найдутся?

Впереди показался мост. О! — подумалось мне. Наверное, там, за мостом, и монстры пожирнее, и валится из них всего больше. Вперед, навстречу славе, приключениям и новым барышам!

И тут вдали замаячила толпа игроков, с веселым гиканьем бежавших с той стороны моста. Я и ахнуть не успел, как они оказались совсем рядом...

— Новичок! — завопили приключенцы. — Лови его!

Я все понял. Вот они — страшные PvP-шники. Сейчас меня убьют, шансов нет, их человек восемь, бежать некуда... С тоской зажмурившись, я покрепче натянул на голову шлем. Эх, вышел, называется, прогуляться! Вокруг уже вовсю сверкали заклинания, так что в глазах зарябило, Потом все стихло...

Я осторожно приоткрыл один глаз. Вроде живой. Толпа с веселыми криками быстро удалялась в сторону Бангвиля, поднимая столб пыли. Внимательно оглядев себя, я озадаченно почесал затылок: я был весь увешан «мутаторами». Тут было все: и усиление удара, и усиление магии, и дополнительная броня, и повышение силы, ловкости, выносливости... Мои боевые характеристики увеличились минимум втрое! Запоздало я обернулся, чтобы сказать «спасибо», но моих благодетелей уже и след простыл.

Решив не терять драгоценного времени (ведь заклинания-мутаторы действуют недолго), я рванул через мост...

Что ж, за мостом ждала достойная встреча. Вроде бы и старые знакомые: псеглавцы, ржавые и трухлявые рыцари, скелеты... Вот только уровнем повыше... Намного выше своих «степных» собратьев — эти шли с приставкой «лесной»: лесной псеглавец, лесной скелет... Ух, ну и трепку же мне задали! Я отбивался, как мог. Прана закончилась, пришлось выхватить меч. Стоило попробовать сбежать, как я натыкался на очередного противника...

Сейчас, набравшись опыта, я могу с уверенностью сказать: на тот момент моя вылазка была чистой воды безумием. Однако то ли из-за того, что тогда я этого не знал, то ли из-за навешанных на меня мутаторов мне чудом удалось отбиться. Здоровья осталось — кот наплакал, прана закончилась давным-давно... Но я был жив.

Одного взгляда на карту хватило, чтобы понять: свора недругов загнала меня далеко на юг от моста. Я решил не рисковать и убираться подобру-поздорову. И тут передо мной возник палочник. Сработал охотничий рефлекс: палочник — это хворост. И плевать, что это «лесной палочник»! Хищно заурчав, я ринулся в атаку...



Боюсь, здесь я уже не жилец — уж больно зверушка мясистая.

Палочника я все-таки добил. Но стоило отвлечься и взглянуть, не выпал ли из него драгоценный хворост, как сзади появилось что-то огромное... Это был мамонт. Я даже не уверен, что он атаковал меня. Похоже, чертов слонопотам просто проходил мимо и наступил ненароком... Но этого хватило.

Не могу сказать, почему этот лохматый слон так запал в душу, но мамонтов с тех пор я люто ненавижу. И придет день — отомщу. Не успокоюсь, пока собственноручно не завалю мамонта. И этот день уже близок!

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Идет время. Я добрался до заветных цифр «5 — 5». Пришлось распрощаться с родным лабиринтом: теперь, даже на максимальной сложности миссии, монстры в нем кажутся вялыми и дохлыми, а получаемые призы — мизерными.

Теперь я регулярно хожу за мост. Уровень монстров, можно сказать, прямо пропорционален расстоянию до ближайшего города. Выслеживаю мамонтов, хотя задираться с ними пока не рискую.

За это время произошло еще одно важное событие. Я вступил в клан.

Не удивляйтесь, если в первый же день игры вам предложат вступить в клан. В мире «Сферы» много людей и множество молодых кланов. Многие считают, что воспитать молодого бойца — путь ничуть не хуже, чем заманивать всяческими посулами уже «раскрутившегося», мощного колдуна или воина.

Долгое время я колебался. В конце концов, в мире Сферы я не просто так, а «по заданию». Но, с другой стороны, жизнь клана — очень немаловажная часть жизни самой Сферы. Кланы захватывают замки и вместе ходят на приключения, воюют между собой, ведут политику и торговлю.

Капля за каплей растет опыт. Становятся доступными новые заклинания и оружие, а главное — раздвигается горизонт. Скоро я пойду обследовать новые места, чтобы взглянуть на них восторженными глазами новичка. И знаете что? Это ведь прекрасно — быть новичком! «Ньюбом», как говорится... Впереди еще много новых земель, новых монстров и новых приключений. До встречи!

❖ ❖ ❖

Тихо скрепит перо по желтоватому пергаменту, оставляя за собой чернильный след. И ложатся на пергамент буквы, складываясь в слова...

«Дорогой шеф! Пишет тебе агент твой Тасодар, коего ты давеча услал изучать великозагадочный мир, Сферой именуемый.

Сказать хочу, что морзянку я так и не выучил, поелику нет к тому никакой возможности: тутошние о ней знать не знают и ведать не ведают. Однако чародей, с коим я третьего дня знакомство свел, обещал, за мзду разумную, сработанную кузнецом нашим капсулу с сим рапортом до орбиты дошвырнуть.

Рапортовать желаю, что внедрение мое, с божьей помощью, идет успешно, хоть поперву голодал я изрядно, однако ныне нужды особой не терплю. Народ тутошний приветлив, хотя торгаши Бангвильские сорому не имут: за зелья магические да снаряжение полезное дерут втридорога, потом и кровью же добытыя сокровища за бесценок скупают. Что же касается монстров да зверья, в лесах да степях обитающего, — хамовиты неимоверно, особливо мамонты, коих я, дорогой шеф, люто ненавижу...

А еще рапортовать хочу, что закончилось тутошнее мое детство: достиг я по колдовской линии уровню шестого, что для выживания весьма способствует, однако ж и бремя за собой влечет: таперича, опосля безвременной кончины, буду я терять опыта толику, а что особливо огорчает — ценности материальные, ежели таковые в торбе моей случатся...

Теперь же позволь, дражайший шеф, приступить к отчету о работе проделанной, по всей строгости да по форме...»

❖ ❖ ❖

— Тасода-ар! Айда на север, нечисть тиранить! Встретимся у Слепого!

— Бегу! Бегу, меня подожди-те...

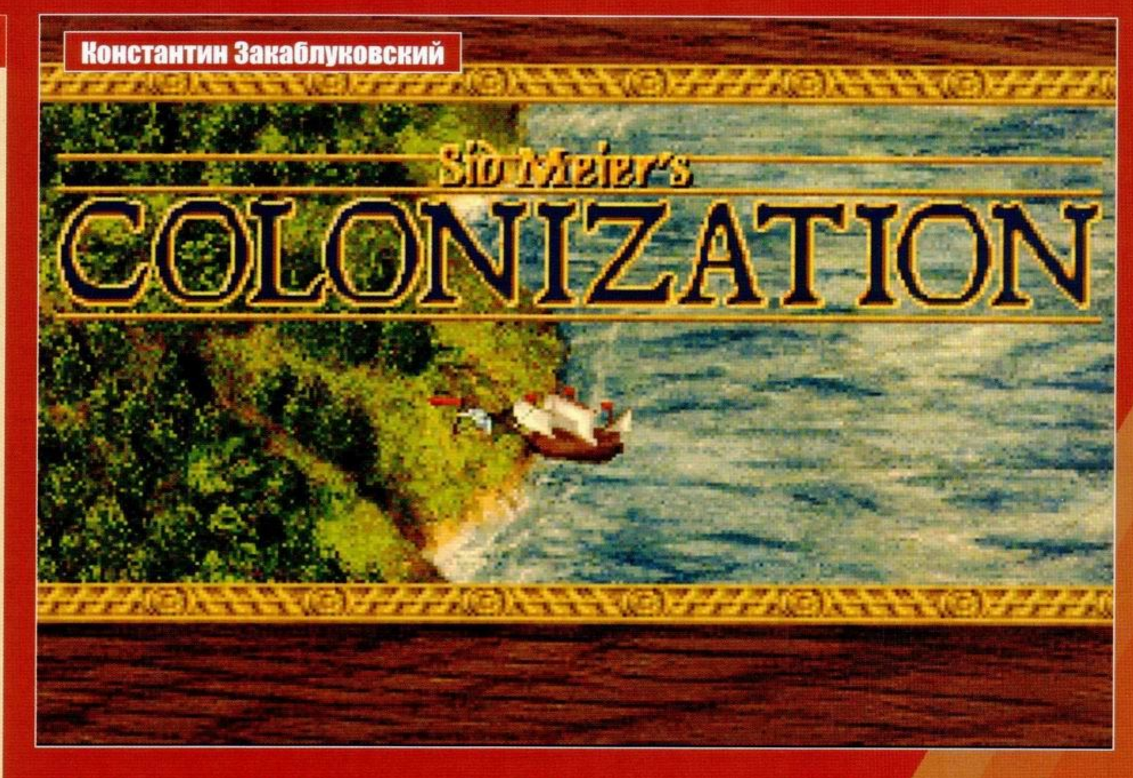
ЛКИ



Через три года после Civilization Microprose выпускает Colonization — игру, похожую оберткой, но совсем с другим содержимым. Войны вне времени на полигоне «планета Земля» сменились двумя континентами и периодом в две-три сотни лет. Все достижения цивилизации к тому моменту доступны изначально — это два с лишним десятка профессий колонистов, полтора десятка ресурсов, а число возможных зданий в колонии больше четырех десятков. К этому добавляются отношения с другими державами, индейскими племенами и собственным сюзереном, которые заботятся исключительно о своей выгоде. Науки нет, вместо нее — континентальный конгресс, где знаменитые исторические личности способствуют нашему процветанию. Сложно и запутанно? Ничуть! Colonization проста и интуитивно понятна, даже со всей начинкой, достойной сложной экономической стратегии.

Итак, в 1492 году наш монарх на аудиенции дает нам корабль, и с двумя отрядами колонистов и некоторым оснащением мы отправляемся в плавание на запад, на поиски новых земель для короны...

Константин Закаблуковский



Colonization

Жанр: походовая стратегия **Создатели:** MicroProse Software **На что похоже:** Civilization, Master of Magic **Дата выхода** 1994

Соседи

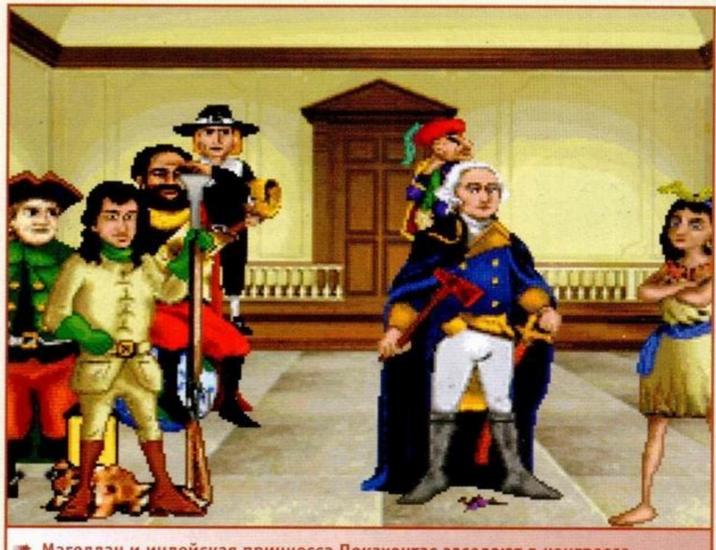
Первые, с кем предстоит встреча после крика впередсмотрящего «Вижу землю!» и высадки, — индейцы. Люди они добродушные до поры до времени и предлагают мир, дружбу и торговлю. Вот только их очень беспокоит активная экспансия белых по континенту, и настроения в племенах склоняются к войне. Особенно нервирует местное население появление солдат вблизи от их лагерей и городов. Реакция на наше безобразие может быть различной, от разового рейда на поселение или отряд вне города — в этом случае лучше просто забыть об инциденте, индейцы тут же принесут немного ресурсов в подарок, — и до войны. Сглаживать неровности отношений просто — основывать христианские миссии в близлежащих индейских поселениях и отправлять повозки с товарами в подарок вождям в столицу. Торговля тоже положительно сказывается. Иногда в знак дружбы между народами индейцы приносят в поселение ресурсы, но могут попросить или потребовать что-то им отдать.

Несколько позже произойдет встреча с конкурентами-европейцами. В дележе богатств Нового Света принимают активное участие четыре державы: Англия, Франция, Испания и Нидерланды (играть можно за любую из них). У каждой из них свои особенности, дающие определенные плюсы, и легкий намек на характер. Англичане агрессивны и предпочитают обустраивать свои колонии. В британских доках как кролики плодятся эмигранты, желающие начать жизнь заново. Склонные к экспансии французы — мастера переговоров с коренным населением, индейцы более дружелюбно к ним относятся. Солдаты под испанским флагом — полная противоположность французам, они успешнее несут мир и процветание в индейские деревни при помощи мушкетов. Эта нация полностью ориентированна на войну. Голландцы — мастера торговли, колебания цен в доках будут для них более благоприятными. Они более дружественны к другим европейцам и предпочитают отстраивать города, а не вооружать армии. Но даже в мирное время это знатные диверсанты — в качестве жеста дружбы любят поставить на дороге свой отряд и парализовать транспортные пути.

За частоколом

Как ни затерта фраза Сталина, что «кадры решают все», но более правильного определения не подобрать. Основа всего в игре — колонисты, которые живут и иногда размножаются в городах, городках и поселках. Многого им не нужно — народ в суровых условиях стал настолько неприхотлив, что для счастья достаточно только еды. За это жители поселений упорно трудятся на благо короны и правительство колоний, остальные занимаются разведкой, войной и благоустройством территории.

Большая часть колонистов будет появляться в доках метрополии раз в несколько лет. Процесс найма можно ускорить, естественно — за золото, или просто приобрести необходимого специалиста. Только качество у добровольных переселенцев в Новый Свет не блещет — в основном это чернорабочие, а то и вовсе каторжники. Толк от них будет только в полях и лесах, на сборе ресурсов, для квалифицированного труда в поселении их знаний не хватит, и работать они будут с ощутимым штрафом. Еще один вариант — перевести этих личностей в полноценные члены общества, сделав их солдатами или миссионерами, последнее вообще бесплатно. Остальные отряды, появляющиеся в доках, — обычные свободные колонисты, не имеющие ни плюсов, ни минусов, и профессионалы, дающие хороший прирост производства ресурса или товара. Изредка в городах будет происходить прирост



Магеллан и индейская принцесса Покахонтас заседают в конгрессе.



➡ Вдали от берега есть рыба. Но она будет жить там вечно, потому что ловить ее невозможно.

населения — будут появляться новые свободные колонисты.

После основания миссий в индейских поселках иногда в города на постоянное жительство будут приходить обращенные в христианство индейцы. Особенность этих любителей природы — плюс к производству естественных ресурсов и штраф на работу в поселении. Последний способ пополнения численности населения стар как мир — война с другими нациями и захват разгромленных войск и поселений.

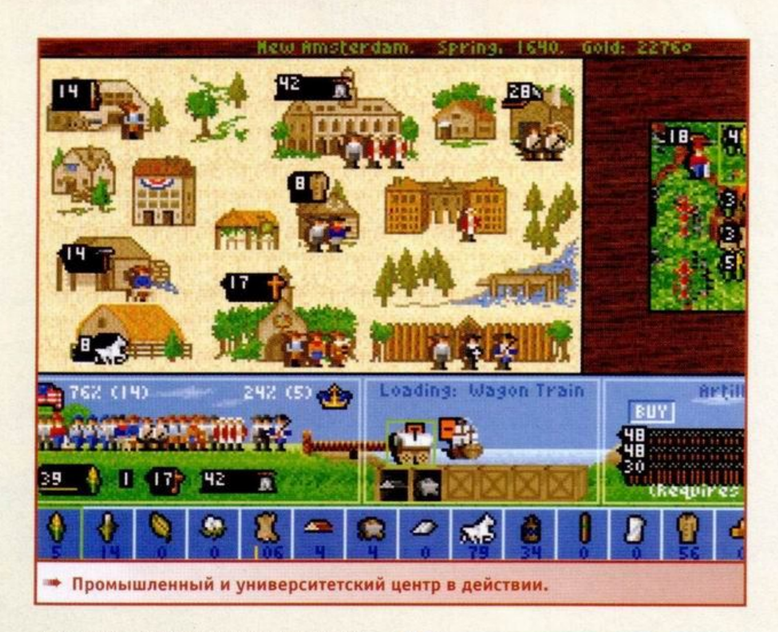
Поселенцев, за исключением индейцев, можно научить любой профессии. Для этого нужно учебное заведение соответствующего уровня — школа, колледж или университет — и один специалист, работающий преподавателем. В процессе обучения не только свободные колонисты получают специальное образование, но и каторжники становятся несвободными рабочими, а последние, в свою очередь, свободными колонистами. Есть несколько профессий, которым могут выучиться колонисты, работая на сборе этих ресурсов: в Европе нет своих охотников-трапперов, а тем более плантаторов сахара, табака и хлопка. Те же индейцы могут обучить одного колониста в каждом селении присущей им профессии. Не одного для каждой страны, а вообще одного — успели другие европейцы, значит, не судьба.

С ростом населения колония из хутора в три дома превращается в развитый городок. Общее число зданий невелико, но почти на каждое из них приходится по несколько улучшений. Возможность постройки сооружения зависит только от численности населения колонии. Простейшие производящие здания достаются задаром, при основании колонии, — где живут поселенцы, там они и работают. Также в колонии наличествует городской центр. С развитием поселения дома специалистов улучшаются до цехов, а последние — до фабрик, возводятся склады, доки и оружейная, вокруг поселения строится защитная стена — начиная с частокола и до цитадели. В поселении можно строить церкви и школы, из уникальных для подобных игр сооружений — печатный пресс и газета.

Теперь «коротенько, минут на сорок» о ресурсах. Их все можно разделить на две группы и маленькую группку в придачу. К первой относятся природные богатства — это все, что добывают колонисты за оградой поселения: еда и прочие продукты сельского хозяйства, лес, пушнина, руда и серебро. В некоторых местах находятся специальные ресурсы, значительно увеличивающие прирост с данной клетки, что при работе специалиста дает заметный эффект. Расчистка полей и наличие в клетке реки дает прирост фермерству, а прокладка дорог — всем остальным видам сбора. К тому же колония производит еду для одного жителя и сырье, присущее типу местности под ней. Вторая группа ресурсов — готовые товары, в которые поселенцы могут переработать большинство даров природы. У товаров, как правило, большая стоимость по сравнению с исходным сырьем, и именно их можно продавать в индейские поселения в случае нужды. Также к товарам относятся инструменты и мушкеты, входящие в единственную трехступенчатую цепочку производств, но их точно не придется продавать. Если в колонию завезти лошадей и построить конюшню, они замечательно начинают плодиться сами. Еще одна маленькая группа — нематериальные ресурсы, они не скапливаются на складе. В количестве молотков за ход выражается способность поселенцев строить здания, в них превращается древесина, попадая в руки плотника. Молотки не аккумулируются — если нет строительства, плотникам приходится украшать резьбой дрова и затачивать частокол. Кресты веры производятся в церквях и соборах проповедниками и, служа символом религиозной свободы в Новом Свете, увеличивают число добровольных эмигрантов в доках метрополии и обращенных индейцев. Колокола свободы — символ недовольства колонистов действиями монарха — создаются в городском центре государственными деятелями, подробнее о них чуть ниже.

Из всего собранного и произведенного колония всегда потребляет еду, ее запасы должны только прирастать. Без продовольствия на складе население колонии вымрет от голода до численности, которая может себя прокормить. А излишек превращается в нового колониста — видимо, они, как мыши, заводятся в амбарах... Дерево используется в работе плотниками, его запас держать не обязательно, но желательно. Последний из добываемых





Промышленный и университетский центр в действии.

в окрестностях поселения ресурсов, полезных для колоний, — железная руда. Точнее, инструменты и мушкеты, которые из нее делают. Инструменты нужны для строительства больших зданий, для производства флота и артиллерии и на окультуривание окрестностей пионерами. Мушкетами в комплекте с лошадьми оснащаются войска. Все остальное можно продавать в метрополию и индейцам.

В Colonization золото не цель, а средство. Чем же еще можно заманить человека в неизвестность, как не увесистым мешком со звонкими монетами? Наибольший приток денег дает поставка товаров в метрополию — пусть король будет счастлив, именно за товарами он отправил нас осваивать Новый Свет. Кроме метрополии можно торговать и с индейцами — если привезти в их поселение товар, они скажут, что они хотели бы получить в следующий раз. В ответ краснокожие предлагают сырье, порой по очень выгодным ценам. Если правильно построить торговые отношения с местными — это станет очень неплохой статьей доходов. Некоторое количество золота даст исследование карты, на ней можно найти небольшую сумму или получить возможность разворовать гробницу индейского вождя. Последнее даст значительно больше денег, но и больше проблем — золото придется доставлять до ближайшего порта, и начнется война с племенем — хозяином гробницы. Удалось довезти до порта, но нет галеона? Король любезно предложит свой за половину стоимости сокровища. Война — тоже прибыльное дело, при захвате поселения часть казны противника переходит в руки победителя. Больше город — больше премия. Кроме золота можно найти фонтан молодости, что обеспечит приток восьми колонистов, причем в основном профессионалов.

Умные люди

Наука упразднена за ненадобностью, но ее место занял Континентальный конгресс — знаменитые люди того времени мечтают присоединиться к будущему государству. Через некоторые промежутки времени, которые зависят только от производства колоколов свободы в поселениях Нового Света, появляется возможность пригласить в Конгресс одного из отцов-основателей. Как только накопится достаточное для вступления число колоколов — гром аплодисментов, и можно приглашать следующего. Каждый раз возможен выбор из пяти человек разных областей знаний — экономист, военный, исследователь, политик и религиозный деятель. Выбирать можно среди этой пятерки, но нельзя выбрать конкретного члена Конгресса. С вступлением нового конгрессмена в должность все призы от его правления сразу же входят в силу. Воздействие может быть различным — от изменения цен до превращения обращенных индейцев в свободных колонистов. Но это не главное, куда важнее вводить отца-основателя в конгресс вовремя — зачем в начале игры каперы или, наоборот, бесплатный фрегат в ее конце? За годы существования игры появилось множество версий о том, в каком порядке нужно формировать совет. Давать точные рекомендации здесь — неблагодарное дело, порядок зависит от стиля игры и достоин не одной статьи, но можно обозначить группы. В первую входят те, кто может помочь на этапе строительства первых колоний, во вторую расширяющие и улучшающие положение поселений и колонистов, и в последнюю группу — кто принесет пользу делу революции.

Путь к независимости

Экономика, война и намек на политику всего лишь прелюдия к главному — к независимости от метрополии. А чтобы жизнь не казалась медом — к этому будут усиленно подталкивать. Король, которому всегда всего мало, будет об этом сообщать и предлагать поцеловать его колечко. Можно и поцеловать, согласившись на повышение налога. Или в ответ на столь неприемлемое предложение устроить демарш по примеру Бостонского чаепития — в одном из портовых городов поселенцы потопят один из ресурсов. Как правило, тот, которого больше всего на складе. Торговля этим товаром с метрополией прекращается и может быть возобновлена только после уплаты существенного штрафа, а в поселении возрастает число революционно настроенных граждан. Выбор приходится делать каждый раз — платить таможенную пошлину на несколько процентов выше или жертвовать доходом от товара.

■ НЕМНОГО ИСТОРИИ: в 1773 году жители города Бостон напали на три судна Ост-Индской компании и выбросили за борт груз чая. Причиной этого послужила отмена пошлин на ввоз чая для данной компании, что неблагоприятно сказывалось на колониальной экономике. В ответ на это власти Великобритании отправили к берегам Северной Америки военные корабли, разместили в Бостоне войска и закрыли порт города. Инцидент вошел в историю как Бостонское чаепитие и послужил одним из катализаторов войны за независимость.

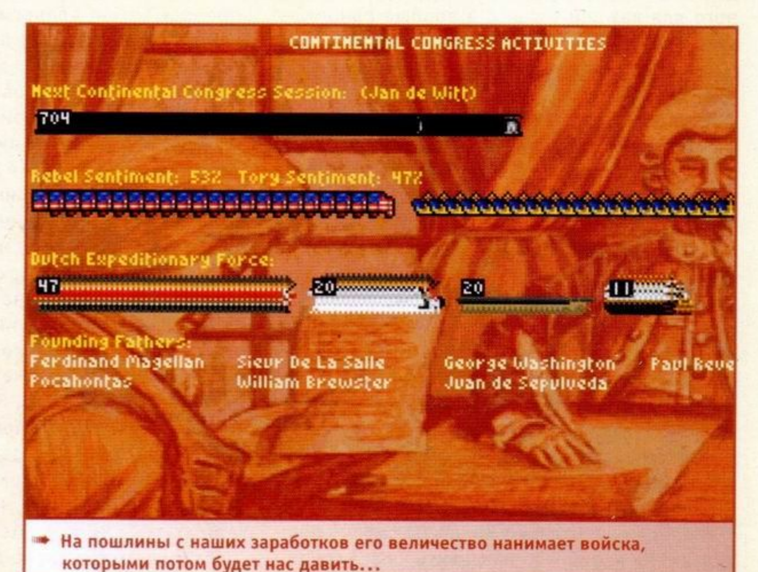
В каждом городе мятежные настроения различны, и чем больше — тем лучше. Когда пламенных революционеров становится больше половины населения, производительность всех колонистов возрастает на единицу. Обратное правило действует, но несколько иначе — если число консервативно настроенных жителей городка превысит критический предел (зависящий от уровня сложности), все поселенцы получают штраф в единицу. При этом не важно, какая часть народа готова вести освободительную войну, — ограничивающая развитие численность консерваторов всегда одинакова.

Как только большая часть населения будет поддерживать идею независимости, а для этого придется воспитать немало государственных деятелей, — появится возможность объявить независимость. И тут же получить под стены своих прибрежных городов хорошо оснащенную колониальную армию, а в акваторию — военные корабли. Все, кто находится в европейских доках, становятся недоступны, а все корабли вне гаваней перехватываются флотами короны. Обороняться не очень сложно, при отстроенных фортах и цитаделях потери королевских войск будут выше. А при хороших отношениях с другой державой можно получить некоторое число солдат и от нее. Еще одну свинью подкладывают консервативно настроенные жители колоний, атакуя поселения внутри континента, выбирая наименее защищенные. Но от этих хоть толк есть — их можно захватить. После некоторого числа потерь король плюнет на новообразовавшуюся страну и отведет уцелевшие войска. На карте появится новое независимое государство.

❖ ❖ ❖

Приближается дата выхода четвертой Civilization, а о продолжении Colonization даже и не слышно. Сейчас несколько команд создают любительское продолжение, с нуля или в виде модуля для других игр. Что из этого выйдет — покажет время, а пока остается только надеяться, что эта великолепная идея получит второе воплощение...

ЛКИ



На пошлины с наших заработков его величество нанимает войска, которыми потом будет нас давить...



Прошлое заседание дуэльного клуба прошло на полях Command&Conquer: Tiberian Sun и завершилось убедительной победой Сергея Зверева.

Выбирая игру для следующего сражения, мы решили прислушаться к мнению читателей и остановились на знаменитых «Героях». Пожалуй, было бы несправедливо обойти их вниманием. Итак, оружием дуэлянтов в этот раз станут гидры, драконы, скелеты, древние заклинания и осадные машины.

Как и прежде, бой идет до двух побед. Что ж, приступим.

БОЙ 1. БЛИЦКРИГ

Сергей Зверев	Warlock
Stager	Necromancer
Карта	Средняя
Соседи	2 случайных компьютерных игрока
Условие победы	Уничтожение противника

Stager: *Мой выбор — нежить. Почти в любой игре, где есть нежить, именно в ее руках скапливается основной потенциал для стремительных диверсионных операций и неожиданных ходов. У мертвецов всегда найдется, чем удивить противника. Они необычны, за это я их и люблю. Надеюсь, я сумею воспользоваться их силой.*

Зверев: *Для первого боя я решил не оригинальничать и выбрал Warlock'а. Уж не знаю почему, но меня всегда привлекало дополнительное здание, приносящее пятьсот монет в день. Да и потенциальная возможность получить зеленых, красных, а потом и черных драконов заранее греет душу. Алексей остался верен собственным идеалам — забинтованные с ног до головы мумии, ковыляющие зомби и прочая загробная живность станет ему родной семьей на ближайшие несколько недель игрового времени. Начнем, и да вернутся мертвые туда, откуда они пришли!*

ГОНКА ЗА СУНДУКАМИ

Первая неделя игрового времени

Stager: Когда нежити везет с ресурсами, высших существ — драконов — удается получить к концу первой недели. Карта небольшая, так что именно это и будет моей основной целью.

Учитывая, что главная проблема — ресурсы, я смело беру второго героя: окупится. Разойдясь в разные стороны, герои захватывают лесопилку и каменоломню. Начало положено. В городе начинает строиться основная линия, ведущая к драконам, плюс колодец, чтобы на восьмой день появилось три дракона вместо одного.

Большую часть встречаемых сундучков приходится забирать деньгами: ранние драконы с лихвой покроют нехватку уровня. Кроме того, обладая сильной армией, уровень можно будет поднять позднее — убивая монстров и пробиваясь к дальним сундучкам.

На пятый день построена гильдия магов и мавзолей, где плодятся личи. Условия для «алтаря» драконов соблюдены, теперь дело за ресурсами. Герои, разойдясь по карте, понемногу истребляют местную фауну и захватывают шахты. Мало серы, но впереди горит костер: она там обычно бывает.

Мои ожидания оправдались: в костре нашлись четыре единицы серы и пятьсот монет наличными. Седьмой день, и... облом. Не хватает двух бревен! Как-то упустил я их из виду: привык, что этого добра всегда девать некуда, хоть на рынок сдавай. Ладно, на первой неделе драконов не будет. Ну так будут в начале второй.

Зверев: Замок на юго-западном побережье и бородатый чародей в окружении сундуков — таков мой первоначальный расклад. План первых ходов очевиден. Купив еще одного героя, я передаю его армию бородачу и синхронно захватываю неохраняемую лесопилку с каменоломней. В городе отстраивается подвал, закладывая финансовое благополучие будущей империи.

Сундучки вокруг города приносят опыт, растет сила магии, строится статуя и жилище для грифонов. Тем временем герой-разведчик обнаруживает на севере проход, ведущий на живописную полянку. Какое замечательное место — сундучок, еще один, еще... Что может быть сладостнее словосочетания «level-up»? Пока главный герой планомерно подбирает все, что так заботливо разместили на карте ее создатели, я размышляю о дальнейшем развитии города.



➡ Зверев: Сундучок к сундучку...

Одно из лучших созданий моей расы — гидра: толстая тварь с хорошей защитой и атакой, бьющая по всем ближайшим врагам. Это существенное преимущество: таким отрядом можно нанести в два-три раза больше повреждений, если выбрать правильный момент для атаки. Ходят они, правда, медленно, но для блокировки стрелков у меня ведь есть два вида летающих существ.

Внезапно я понимаю, что к концу недели логово гидр не построить: чуть-чуть не хватает серы — самого ценного ресурса моей расы. У самой воды горит симпатичный костер... «Пусть там будет сера, ну пожалуйста...» — приговариваю я, подходя к ней одним из колдунов. Однако божественный генератор случайных чисел остался глух к молитвам — я становлюсь богаче на пять бутылок ртути. Приходится с неохотой строить лабиринт, где плодятся минотавры, потому как горгульи и грифоны хоть и летают, но для серьезных боев не годятся. О кентаврах-стрелках я вообще молчу: в серьезных «мясорубках» они долго не живут.

РАННЯЯ ВСТРЕЧА

Вторая-третья недели игрового времени

Stager: Развитие продолжается. Главный герой, взяв с собой одинокого дракона, поднимается на север, круша все на своем пути. Вообще «жирные» твари тем и хороши, что позволяют выходить из большинства боев совершенно без потерь, так как между сражениями все боевые единицы излечиваются, не восстанавливается только их число.

Прямо по курсу — подземелье, похожее на пасть. Рискну, отчего ж нет? Внутри — несколько земляных элементалей, а также приз — синий плащик защиты от мороза. Авось, согреет при случае. Тем временем в городе поспела гильдия магов второго уровня, а сразу вслед за ней — улучшенный мавзолей для личей. На подходе — вампиры.



➡ Stager: Может, эти герои хоть ненадолго задержат врага?

Тут из-за горизонта появляется герой с синим флажком... Зверев — как некстати! И направляется, что характерно, прямиком ко мне в город. Завтра закончится третья неделя и размножатся твари, но уже сейчас на алтаре томятся три дракона, десяток улучшенных личей и еще масса всего. Я разворачиваю героя к городу, но не хватает буквально двух шагов. Второй, более слабый герой тоже не успевает: меня застали врасплох.

Выкупив все, что было на руках, на оставшиеся деньги я нанимаю третьего героя — транспортного. Если прямо сейчас не передать войска главному некроманту, он непременно будет убит на ходу Сергея. Затем падет и город, потому как одинокие твари не устоят против серьезной армии.

Объединив армии, я пытаюсь выставить заслон из двух вспомогательных героев в проходе в сторону города. Битва отнимает очки хода, а кроме того представится возможность посмотреть армию противника и пару раз ударить магией. Завтра все решится.

Зверев: Вот он — долгожданный первый день второй недели. Раздобревший на сундуках герой возвращается в город, чтобы обзавестись армией и провести финальную зачистку прилегающих территорий, а заодно изучить «конус холода» — в конце концов, он маг или кто? Пройдясь победным маршем по окрестностям, я забираю шахты с серой, кристаллами и ртутный заводик. Алексея пока не видно. Коплю серу и деньги, а герой находит артефакт, в полтора раза усиливающий заклинания холода. Как кстати!

Все идет хорошо, только вот драконы в ближайшее время мне не светят. После постройки жилища гидр и гильдии магов второго уровня, я опять сижу без серы. На башню драконов ее нужно 20 единиц: если по одной в ход, получается — три недели. Эге... За это время Стажер наверняка купит уже штук десять костяных драконов и поднимет уйму скелетов. Печальная перспектива.

Путь на запад в центр острова перекрыт отрядом лучников. Герой-разведчик подходит вплотную, и тут я вижу аналогичного скаута Алексея на другой стороне. Подождав еще один день, я выкупаю остатки армии и всеми силами бросаюсь на запад. Как говорил один из известнейших стратегов XX века — «Промедление смерти подобно».



➡ Зверев: Промедление смерти подобно.

Продираясь сквозь отряд лучников, я успеваю по дороге заскочить в часовню, чтобы выучить «землетрясение» — полезное заклинание для того, что я задумал совершить. Насколько близок вражеский город? Где главный герой Алексея? Как распределены его отряды? Не знаю, не знаю... Знаю одно — каков бы ни был исход предстоящей битвы, возвращаться в Alma Mater мне будет либо некем, либо незачем.

Зеленая полянка... Каменоломня, увенчанная ядовито-зеленоватым флагом... Горная гряда... А за горами... Да! Да!!! Тусклые шпили цитадели зла, НИИ противоестественной магии и генератора мирового зла — замка Мертвых.

БИТВА

Первый день четвертой недели

Stager: Перекрыть проход не удается. Не дойдя ровно на один шаг (ну надо же, какое невезение!), вспомогательный герой оставляет узенький проход, позволяющий противнику без боя пройти мимо. Сергей, конечно, пользуется этим и нападает.

Бой был долгим. Горгульи перекрыли обстрел личам, что сделало последних абсолютно неэффективными. Затем в бой пошли минотавры, направившись в ту же сторону. Мои стрелки должны были пасть через один-два хода, поэтому больше я на них не рассчитывал. Удары магией холода чувствовались даже сквозь накидку. К тому же вскоре Сергей раскусил хитрость, и стал бить магической стрелой, наносящей аналогичные повреждения. В итоге я убил почти всех, но в магическом плане сила явно была не на моей стороне. Единственное, что оставалось делать — бежать в город.



➡ Stager: Последняя битва. Безнадежная...

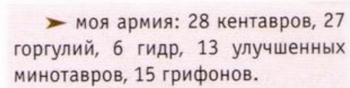
Когда ход перешел ко мне, я понял всю плачевность ситуации. Да, твари размножились, но денег не хватало. Мелкие герои, стоявшие заслоном, не успевали добраться до города. Пришлось отправить их на смерть, а в столице выкупить войска, продав на рынке все наличествующие ресурсы.

Но и это не помогло. Без героя с магической защитой мне нечего было противопоставить ледяным стрелам Сергея. Немного поборовшись, город пал. Все окрестные мертвецы в трауре.

Зверев: Два героя Алексея пытаются перекрыть проход, в то время как главный отряд спешит в город. Он не доходит всего шаг или два... Чародей совершает изящный обходной маневр, оставляет позади двух самоубийц и нападает на армию Алексея.

Раскладка сил перед боем:

➤ армия Алексея: 60 скелетов, 15 улучшенных зомби, 4 костяных дракона, 6 улучшенных мумий, 10 улучшенных личей;



➤ моя армия: 28 кентавров, 27 горгулий, 6 гидр, 13 улучшенных минотавров, 15 грифонов.

Опасность представляли только драконы и личи. Первым делом я пустил в дело луч холода, ударив по драконам, а затем заблокировал личей отрядом горгулий — ведь в ближнем бою они несравненно слабее.



➡ Зверев: Ключевой момент боя — заблокированные личи.

Магический урон в семьдесят единиц вместо положенных ста сорока меня не порадовал. Очевидно, Алексей где-то раздобыл накидку защиты. Что ж, будем бить магическими стрелами — тот же урон, но хватит на вдвое большее число выстрелов.

Пока нечисть пытается освободить личей от горгулий, я пускаю вперед минотавров и двигаю гидр. Должен сказать, что минотавры вместе с боевой магией, по сути, решили исход боя. Один за другим гибнут драконы, личи и остальные умертвия. Закончив разгром в стане врага, я сохранил три гидры, девять минотавров и двадцать две единицы маны. Немного, но, надеюсь, мне хватит для захвата города. Алексей сражается до последнего: в атаку бросается еще один герой с ничтожной армией, убивая магией гидру.

Назад дороги нет, и я иду на штурм города. Там меня ждет еще один костяной дракон, вампир и несколько скелетов. На этот раз плаща защиты от холода нет — дракон сразу остается с десятью очками жизни. Ломаю стены, а мелочь добиваю магическими стрелами. Удар, еще удар...

❖ ❖ ❖

Тихо плещутся волны неподалеку от полуразрушенного замка... В роще раздаются трели незнакомых птиц... Оставшиеся в живых минотавры в бессилии сидят на каменных плитах... Все превосходно, и только одна мысль не дает мне покоя... Куда я дену эту гигантскую кучу костей?!

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager: Жаль, мне не хватило буквально одного-двух ходов. Если бы я успел преградить путь вспомогательными героями или докупить войск, то обязательно отразил бы нападение. По крайней мере, мне так кажется. Ну и еще, конечно, я сделал откровенную глупость, напав костяными драконами на кентавров. Надо было убить горгулий, мешавших стрелять личам, но я не ожидал, что они продержатся так долго.

Зверев: Алексей недооценил возможность непосредственного нападения с моей стороны и далеко отвел свои войска. Когда я напал на его главный отряд, исход сражения уже был предрешен.

БОЙ 2. НИЧЕЙНЫЕ ЗЕМЛИ

Сергей Зверев	Wizard
Stager	Sorceror
Карта	Средняя
Соседи	2 компьютерных игрока: Barbarian, Warlock
Условие победы	Уничтожение противника

Зверев: *Новая карта, новые города. На этот раз под моим руководством будут жить и сражаться хоббиты, кабаны, птицы Рух, големы, маги и (если я успею развиться) поражающие своей мощью титаны. Вперед!*

Stager: *До чего же неуютно играть кем-то, кроме нежити. Ни скелетов, ни стреляющих личей, ни прекрасных вампиров — тоска смертная. Про костяных драконов я вообще молчу... Вместо гордого воинства, не знающего страха, теперь в моем городе поселились инфантильные феечки, корявые гномы, нетрадиционно ориентированные лучники и прочая дивная фауна. Надеюсь, ненависть придаст мне силы.*

ВЗАПЕРТИ

Первая неделя игрового времени

Зверев: Замок из белого камня с синими куполами башенок очень живописно смотрится в окружении тихого голубого озера на юге и зеленого леса на севере. Мой

главный герой — маг-мутант с изумрудной кожей. Тем ужаснее будет смерть врагов, думаю я и отправляюсь собирать разбросанные в округе сундучки, забирать шахты и проводить первичную разведку местности. Еще один герой приводит с собой несколько хоббитов, которых я передаю главному магу. То, что я сперва принял за озеро, оказалось небольшой бухтой, ведущей в открытое море. Я нахожусь на северо-восточном полуострове.



➡ Зверев: На выходе с полуострова — отряд, который мне пока не по зубам.

Мирное строительство идет своим чередом. Статуя, гнездо для птиц Рух, гильдия магов, колодец. Заранее радуюсь, предвкушая армию стальных големов, устойчивых к магии. Зачастую в затяжных боях именно эти древние роботы расставляют точки над i.

Через пару дней, собрав все, что плохо лежало, я обнаруживаю проход в глубь материка. Неприятность заключается в том, что он, конечно, защищен. Крестьяне, вроде как ерунда... Навожусь на их отряд мышкой... Боже мой... Сотни... Потенциально 500-600 человек. Хоббиты стреляют, но их мало, а ускорения в гильдии нет. Похоже, что я в ловушке. Не паниковать, не паниковать... У стен города плещется море... Море... Море? Я уплыву из этой чертовой дыры!

Развиваю, все что нужно развить до конца первой недели. Мои следующие цели — верфь и лодка. За полчищами крестьян заманчиво блестят как минимум пять сундуков с сокровищами. Интересно, как там Стажер без своих любимых мертвецов? Ведь в этом бою он играет за колдунью...



➡ Stager: Доступ к ресурсам и выход с полуострова перекрыт ополченцами.

Stager: Не могу поверить. Мой герой — ушастая хиппи с бусинками в носу! Все вокруг пошло-зелененькое. Травка издевательски шевелится, водичка агрессивно блестит, повсюду летают какие-то насекомые паразиты типа бабочек. Но надо сражаться!

Построив в городе традиционную статую, я вручил горе-героине аляповатое воинство и отправился на разведку. Сундучки, лесопилка, еще сундучки... Вскоре я понял, что окружен. С одной стороны к городу подступает море, грозя справедливой расплатой богомерзко-белокаменным стенам, с другой околачиваются орды крестьян и гоблинов. Причем действительно орды: по прикидочным расчетам, их там не меньше пятисот.

К концу третьего дня я обошел практически весь юго-западный полуостров — путь на восток надежно блокировало народное ополчение. Надо срочно искать на них управу: скоро город потратит основные ресурсы, и темпы развития затормозятся.

У меня в распоряжении уже находится квартет эльфийских лучников. Может быть, удастся перестрелять крестьян? Есть, конечно, «морской» вариант развития — построить верфь и лодку. Но до такой крайней меры хотелось бы не доводить: дорого.

В магической гильдии первого уровня обнаружилось ценное заклинание: ускорение. Кажется, у меня созрел план действий: ускорять лучников, постоянно убегая от крестьян и забрасывая их стрелами (только бы хватило). И все же, мне не дают покоя привычки некроманта: стоит взглянуть на орду крестьян, как сразу хочется воскликнуть: «Скелеты!». Ведь даже на первом уровне некромантии пять сотен убитых крестьян превращаются в пятьдесят отличных воинов-скелетов...

Хотя... Эврика! Пусть мой первый герой — эльфийка, но что мешает мне нанять некроманта?! А ничто не мешает. Конечно, если поставить живые войска рядом с мертвыми, слегка упадет мораль, но при том количестве скелетов, которое мне достанется, думаю, можно рискнуть. Зря злорадствует Сергей — его ждет сюрприз!

Наняв радующего глаз героя с первым уровнем некромантии, я вручил ему четырех лучников и всякую мелочь, а затем напал на ближайший отряд. Расчеты оказались верны: крестьян было ровно пятьсот — по сто в каждом из пяти отрядов. Не стану утомлять вас всеми подробностями боя: он был долгим. Лучники по всей карте спасались от простого люда, ускоряемые магией. В итоге погибли все, кроме лучников. Истратив последние стрелы, они наконец-то покончили с последним отрядом. Как и ожидалось, армия пополнилась пятью десятками скелетов, а герой получил следующий уровень некромантии. Дальше дело должно пойти лучше.



➡ Stager: Четверо лучников победили целый батальон крестьян. На очереди — небольшая дивизия.

ЭКСПАНСИЯ — УДАЧНАЯ, И НЕ ОЧЕНЬ

Вторая неделя игрового времени

Зверев: Выкупив небольшой отряд из птиц Рух, кабанчиков и хоббитов, я сажаю его на лодку и отчаливаю. На постройку верфи с лодкой уходят дополнительные деньги и много дерева, но других вариантов у меня нет. Обхожу по морю крестьянские орды и вижу свободный кусочек суши.

В городе остается сидеть второстепенный герой с одним хоббитом: денег на создание полноценной второй армии пока нет, да и ресурсов на вторую лодку — тоже. Надеюсь, морская экспедиция будет успешной: я уже выжал все что мог из своего полуострова.

Везение! Высаживаюсь с юга от моих тюремщиков. Как замечательно — тут две ничейные шахты (кристаллы и драгоценные камни) и шесть сундуков. Ням. Хода не хватает, чтобы съесть все вкусное. Еще несколько нямов. Герой растет, ресурсы множатся. Может, все и не так плохо. На последнем дне недели внизу появляется подозрительный желтый флажок. Хм...

В двух шагах от меня стоит герой-варвар с приличной толпой орков, волков и огров. Остается надеяться на чудо.



➡ Зверев: Я вознагражден за полторы недели сидения взаперти.

Stager: Дела пошли на лад. Усовершенствовав стрельбище, я выкупил шестерых наплодившихся лучников и улучшил уже имевшихся четырех ветеранов. Итого десять. Можно попробовать напасть на следующий отряд — полторы или две тысячи мужиков с вилами. Сгрузив скелетов эльфийке (ведь все равно погибли бы, да и мораль от них падает), я пополнил в городе жалкий запас из двадцати единиц маны, прихватил за компанию пару феечек и ринулся в бой.



➡ Stager: Феи служат только для отвлечения.



➡ Stager: Остался последний удар, и пора поднимать скелетов...

Здесь получилось чуть хуже. Хотя противников оказалось около тысячи двухсот, их было слишком много, чтобы магия играла роль. Если в прошлом бою я помогал лучникам магическими стрелами, то здесь от них почти не было проку: только стрелять. Благо сработала тактика отвлечения — как только отряд ополченцев оказывался слишком близко, я подставлял под него одинокую фею.

Заряды кончились, когда от последнего вражеского отряда осталось около семидесяти крестьян. Колдовской силы тоже не было —

пришлось идти в ближний бой. Потеряв шестерых стрелков, я добил-таки этих чертовых мужланов, вновь оставшись с четверкой лучников (надеюсь, это выжили *те самые* четверо) и приблизительно двумя сотнями скелетов.

Перегруппировав армии, я двинул героев на северо-восток, вглубь континента, по пути пополняя число скелетов, общая численность которых уже перевалила за 300. В мое владение переходили все новые шахты, а деньги из сундучков постоянно раздавались подчиненным, принося опыт.

Мои труды были вознаграждены сполна. Разведывательные отряды один за другим обнаружили две ничейные деревни... некроманта! Надо захватить и развить их, чтобы сколотить, наконец-то, полноценную армию на базе так удачно добытых скелетов.



Stager: Здесь будет город-сад для мертвых.

Пока что моя армия представляет собой странное зрелище. Некромант бегает с четырьмя лучниками и поднимает скелетов, а эльфийка следует за ним со скелетами. Иначе нельзя, потому как лучники паникуют рядом с мертвыми отрядами, а если отдать стрелков девочке, она не сможет пополнять армию новыми скелетами.

Временно разделив героев, я отправил некроманта на разведку континента, а волшебница захватила первую деревню, где тут же начал развиваться город.

ВТОРЖЕНИЕ ВАРВАРА

Третья неделя игрового времени

Зверев: В общем, мой маг явно сделал в прошлой жизни что-то нехорошее — вражеский варвар, пришедший под желтыми флагами, разрывает мой отряд на куски. Шансов не было вообще: на стороне противника десяток огров, тридцать с копейками волков, больше сотни орков-лучников.

Герой тоже не слаб: семь единиц атаки и пять защиты. Все, что я успеваю сделать — сбежать магом в город. Выкупленная армия пропала, две тысячи пятьсот монет придется потратить на возвращение героя, а развитие остановлено — я опять на полуострове, запертый крестьянами. Кроме того, лодка осталась на той стороне, и мне придется строить еще одну.

Может, я зря так рано полез вперед? Может, мне нужно было накопить магов, выкупить големов и убить крестьян? Надеюсь, что Алексей столкнулся с аналогичными проблемами: в моей ситуации можно уповать разве что на это.

Как говорится в старой притче, если тебе попадется хорошая жена, станешь счастливым, а если плохая — станешь философом. Решив, что слезами делу не поможешь, я коплю деньги, чтобы купить еще одну лодку. Буду развиваться по морю, а крестьян пока поберегу: это единственное, что отделяет меня от бушующего варвара. Если он захочет нападать, пусть сначала разберется с мужиками!

Stager: Ровно между второй и третьей неделей у меня обнаружилась проблема —погиб главный герой-некромант. Вернее, не совсем погиб, а успел сбежать. Но меня тревожил не сам этот печальный факт, а причина: она целиком состояла в невероятно сильном герое-варваре, пришедшем из глубин континента. Седьмой уровень атаки, восьмой — защиты, полторы сотни орков-стрелков, огры и волки. Отправив моего некроманта в город, он принялся активно захватывать все на своем пути.



Stager: Вмешавшийся варвар спутал все планы.

Сначала я лишился шахт. В том числе и тех,которые до сих пор оставались нейтральными, потому как на страже стояли уж очень сильные монстры. Для варвара они не составили преграды. Потом враг захватил вторую мертвецкую деревню, на которую я только-только положил глаз. Если так пойдет и дальше, я могу лишиться всего. А противопоставить напирающему супостату нечего — мои жалкие триста скелетов полягут под стрелами. Решив подстеречься, я выкупил сбежавшего героя-некроманта в южном, эльфийском городе и начал набирать ему армию. Тем временем эльфийская девочка со скелетами окопалась в городе некромантов, заняв глухую оборону. Ненадолго варвар отошел, когда с северо-запада подошел еще один чужой герой-чародей со своими гидрами — тогда я сделал смелую вылазку эльфийкой в сторону храма, где давали заклинание третьего уровня. *Обзор городов!* Если и есть на свете магия бесполезнее, то мне о ней неизвестно. Хотя...



Stager: В правом верхнем углу — город с зелеными флажками. Цель определена.

Просканировав города, я нашел на карте столицу Сергея — в противоположном углу материка, на северо-востоке. Удержать центр я, видимо, не смогу, и на идее развить империю некромантов уже можно ставить жирный крест. Но стремительная атака на его город может принести мне победу: большего и не требуется.

Окончательно точки над «е» расставил варвар. Разделавшись с чужим героем, он отправился на юго-запад, к моей столице. Через три-четыре дня он неминуемо захватит город: герой-некромант с десятком друидов его не удержит. Решение принято. Обменяв все ресурсы на древесину, я построил верфь, а на следующий день — лодку. Как только варвар подойдет на расстояние одного дня от столицы, я отчалю на восток, по пути объединив войска.

ШЛЮПКИ НА ВОДУ!

Четвертая неделя игрового времени

Зверев: Покупаю еще одну лодку и оправляюсь на юго-восток в поисках приключений и незащищенных городов. Кто знает — может, в другом месте мне все-таки повезет. Высаживаюсь на пустынный берег и вижу город из желтого камня... Варвары. Те самые, что убили меня не так давно. Захватываю город — гарнизон слабоват, а я с собой взял магов и птиц Рух. Ну что ж, два города — это не один город. Выкупаю волков и орков и отправляюсь на захват близлежащих земель. Страшных варваров пока не видно — надеюсь, они как раз в это самое время вплотную занялись Стажером.

К северу от моего варварского города есть чем поживиться. Выношу несколько отрядов-охранников и захватываю разнообразные шахты, собираю сундуки. Только бы мне дали спокойно пожить и развиться...



Зверев: Морское путешествие привело меня к варварскому городу.

Как же, как же, покой мне только снится — мимо меня проплывает лодка с героем Стажера (почему-то некромантом), а очередной варвар вылетает из темноты и отбирает недавно приобретенный город. Напакостив, он уплывает на моей лодке, предварительно выкупив часть войск. Как это мило с его стороны. Возвращаюсь, перезахватываю. Армии остается с гулькин нос, и я решаю несколько дней посидеть за стенами — вдруг еще какая-нибудь напасть образуется. Выкупаю остатки варварских войск — войну на два фронта мне все равно не потянуть...



Зверев: Сундучки и шахты помогут преодолеть кризис.

Исходя из законов Мерфи, если что-то нехорошее может произойти, оно происходит. Варвар приплывает обратно — видать, ему не дает покоя мысль, что я поселился в его родном замке. Надобно сказать, что тут меня спасла магия. Отсидевшись за стенами, я эффективно сносил отряды противника молниями, благо сила магии позволяла. Правда, в итоге у меня остается копеечная армия.

Воистину — тяжело контролировать варварские земли... Правда, в бочке с дегтем обнаруживается ложка меда: поверженный герой оставляет после себя несколько полезных артефактов. Но спасут ли они меня? И почему у Стажера некромантский герой? И куда он плывет? Кажется, я начинаю догадываться...

Stager: Варварский герой подошел на расстояние одного, максимум — двух ходов. Дальше медлить нельзя. Шлюпки на воду! Итак, герой-некромант, нагруженный друидами, лучниками и толстыми гномами, отправляется в долгий путь по морю. Хорошо хоть, что недавно мне попалась хижина ведьмы, где герой принудительно обучился мореплаванию.

Тем временем на компьютерных фронтах произошли разительные перемены. Оранжевый колдун привел еще нескольких героев и отбил у варвара некромантский город, и герой, не дошедший пару дней до столицы, повернул обратно. Но нет, я уже не вернусь: деньги потрачены, лодка плывет. План остается без изменений.

На второй день пути корабль вплотную подходит к прибрежной зоне, где я могу встретиться со своей эльфийкой и обменять войска. Она, естественно, уже ждет у края воды, чтобы главные силы не сходили на берег. Забрав скелетов и отдав гномов, смешанная армия продолжает плавание, найдя по пути карты Магеллана.



Stager: Морская карта обозначила мне очертания материка и помогла выбрать правильный курс.

Тем временем сухопутная эльфийская армия, состоящая из гномов и мертвецов, встала на страже города некромантов. Важно, чтобы до решающего штурма у меня остался хоть один город, иначе путешествие может прерваться на середине. А тут еще между собой не на шутку сцепились варвар и колдун, что дало еще несколько дней для накопления мертвецких войск. Старую столицу я уже не развивал — незачем.

Когда варвар, изрядно потрепанный после битвы с колдуном, отправился-таки ко мне в гости, план действий уже был готов. Запасшись маной, я отступил, оставив на защите пятерых зомби в отрядах по одному, а также несколько (это важно) невыкупленных скелетов. Расчет был прост. Сначала отряд компьютера пойдет на город, где сполна получит стрел из башен и магии от охранника. Стреляющий отряд у него всего один, так что он долго будет убивать одиночных зомби. Интереснее то, что случится дальше. Компьютер почти никогда не оставляет незащищенных городов, то есть будет вынужден разделить армию, а если повезет — докупит в нее скелетов, снижающих мораль. Тут я нападу на ослабленного героя, убью его магией и займу город.

Прошел день. План сработал почти на 100%, за исключением того, что противник не стал выкупать скелетов. Но армию он разделил, в течение одного хода потеряв и героя, и город.

А в это время лодка, до отказа нагруженная покойниками, движется вдоль восточного побережья материка.

РАЗВЯЗКА

Начало пятой недели

Зверев: Мои худшие подозрения оправдались — Алексей уверенно движется к моему верхнему городу. В нем сидит герой первого уровня с одним хоббитом — защита, от которой противник если и умрет, то только со смеху. Выкупать что-либо в том городе бессмысленно — все войска мгновенно погибнут в руках слабого героя...



Зверев: Шансов на победу все меньше и меньше.

Враг высадился к югу от крестьянской орды. Тут я сильно пожалел, что вовремя их не убил. Но кто мог знать, что Алексей, играя за колдунью, начнет развивать все ту же нечисть? Крестьяне гибнут, снабжая врага бог знает каким количеством скелетов... Как вы понимаете, когда тысячная армия отвратительных созданий напала на мою светлую столицу, исход был предрешен... Старуха с косой настойчиво стучится в мою дверь... Как я могу отказать женщине?..

Stager: Три дня прошло в относительном затишье, за исключением того, что я потерял эльфийскую столицу. Черт с ней! Играя ва-банк, надо быть готовым к жертвам. Партия закончится через пару дней: или я возьму столицу Сергея, или сдамся — другого пути нет.

Наконец, настал день-икс. Высадка! Три сотни скелетов, друиды и эльфы сошли на берег. И тут впереди я увидел Знамение. Иначе это и не назовешь — язык не поворачивается: передо мной стоял *легион крестьян*. Ну да, астрологи объявили эту неделю крестьянской, и мужичье расплодилось в огромном количестве... Но ведь *столько* не могло родиться за раз! Получается, что Сергей оставил их в проходе, где они множились все это время, а на последней неделе — еще и удвоились?! Странно, а как же он тогда обследовал материк? И почему не трогал крестьян? Брезговал?

Как бы там ни было, я уже видел в них скелетов. Триста, четыреста? Следующий день дал ответ и на этот вопрос: без малого семьсот! Тактика боя претерпела незначительное изменение — убивая один отряд крестьян стрелками, я ослеплял другой, а скелетами вырезал третий. Окончив бой, я с удовольствием осмотрел армию: ровно *тысяча* скелетов. Вот это я понимаю. А то феечки, эльфиечки... Брр!

В городе меня встретил герой и... один хоббит, скончавшийся от пристального взгляда мертвецкой армии. Где же основные силы? Ах, вот оно что! Повторно произнеся заклинание, я осмотрел получившуюся карту и нашел там второй город Сергея — корабль был в дне пути от него, когда шел на столицу. Надо полагать, основной герой сейчас именно там.

Стоило мне двинуть войска по направлению к вражескому городу, как мой оппонент вывесил белый флаг. Неужели победа? Победа!



Stager: В каждом из них я уже видел будущего скелета...

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Зверев: В этом бою я изначально оказался в очень грустной ситуации. Крестьяне, вынудившие меня потратить лишние ресурсы на лодку, а также наседающие варвары не дали возможности наладить игру. В итоге, я оказался с двумя, практически не связанными между собой, городами и, несмотря на эпизодические успехи, был обречен.

Stager: Если честно, я уже был уверен, что проиграю. Очень сильный компьютер, контролировавший центр, не позволил мне развить некромантскую Империю, как я планировал. Постоянно смешанные армии радовали низкой моралью, а иного варианта хоть как-то повысить численность войск не было. Но я удачно воспользовался разведывательным заклинанием и пошел на прорыв. Он удался, вот и все.

БОЙ 3. ФИНАЛ

Сергей Зверев	Knight
Stager	Barbarian
Карта	Маленькая
Соседи	4 компьютерных игрока: Wizard, Warlock, Necromancer, Sorceror
Условие победы	Уничтожение противника

Stager: *Маленькая карта на шесть игроков — экстремальное развлечение. Главное, что мне нужно — это победить Сергея, тратя как можно меньше сил на других игроков. В ходе жеребьевки мне достались варвары: отличная раса для небольшой карты.*

Зверев: *В решающем поединке сойдутся Рыцарь и Варвар. Зазвенит сталь и затрещат копья — так выясняют отношения воины, но не маги! Протрубят рога, оповещая о начале сражения, и придут в движение линии пехоты. Засвистят стрелы, глухо громыхнут катапульты. Пусть острая сталь и стальная дисциплина навсегда усмирят диких варваров!*

НИЗКИЙ СТАРТ

Первая неделя игрового времени

Stager: В самом начале в городе стоят пять циклопов, штук тридцать орков-лучников, десяток троллей, огры. В общем-то, неплохая армия. Такие условия диктуют достаточно оригинальную тактику. Во-первых, почти полностью списывается со счетов магия: ведь колдует-то герой, а изначальные герои здесь самые обыкновенные и абсолютно не тренированные. Во-вторых, каждый, кто вступит в бой с другим игроком, обречет на смерть и его, и себя: с тем или иным результатом разменяв армии, враждующие стороны лишатся защиты и вскоре будут растоптаны теми, кто сумел сохранить войска. В-третьих, крайне важно развитие героя, потому как поначалу размер армии не будет значительно зависеть от городских закупок: за неделю там не появится и трети тех сил, что есть на руках изначально.

Выкупив всех, кого только можно, герой покинул город и отправился исследовать местность. В первую очередь меня интересовали всякие будки, где обучают атаке, защите или просто дают опыт. Ну и



Stager: Сдам в аренду столицу. Безопасность не гарантирую.



сундуки, конечно, тоже, и сейчас я обязательно буду раздавать деньги солдатам, набирая опыт.

Найдя по пути лагерь, где обучают атаке, павильон «Тысяча Опыта» и золотую шахту, я почувствовал себя увереннее. Дабы ускорить экспансию, пришлось нанять и второго героя — он пошел по пути первого, подбирая и захватывая все, что тот пропустил.

Тут снизу пришел герой-некромант. Ко мне, ко мне идет, родимый... Обойдя главного героя, он заспешил по тропинке к столице, но я абсолютно не переживал по этому поводу. Вообще, это неплохая тактика: когда компьютер захватывает город, он тут же начинает строить там здания и выкупать войска, как будто собирается поселиться там навсегда. Учитывая, что невыкупленных войск у меня в городе нет, до седьмого хода вполне можно сдать его «в аренду».

Отняв варварскую столицу, некромант разделил войска (что тоже неплохо), вышел и погнался за второстепенным героем. Заманив противника подальше от города, я распустил отряд, чтобы не дать врагу лишнего опыта. В конце недели главный герой отправился на штурм и почти без потерь вернул город, по ходу заработав уровень. «Аренда» сработала: хижина стрелков и логово огров были улучшены за чужой счет.

Зверев: Рыцарский город на западном побережье, стандартный герой с несколькими лучниками, кучка бесполезных крестьян... А в замке... Я вижу паладинов, мастеров меча, еще стрелков — в общем, все, что, в принципе, можно было бы построить. Забрав все, что есть, я выкупаю всех, кого можно, и отправляюсь в путь. Обилия сундуков, в отличие от прошлой партии, не наблюдается, но один я все же подбираю, и герой резко становится сведущ в баллистике.



Зверев: Золотая шахта — хороший задел для развития.

Выхожу по дорожке. Передо мной — золотая шахта. Интересно, у всех такие роскошные стартовые условия или это только мне так повезло? Интуитивно второй вариант вызывает некоторые сомнения, но хорошая армия и золото, потекшее в мои закрома, все равно радуют. Взбираюсь на маяк в центре острова. Карта крохотная, поэтому в радиус обзора попадают все города материка. Вижу героя с зеленым флагом: вот и Алексей.

Кругом шастают компьютерные игроки, причем у некоторых удается разглядеть драконов... Это что ж такое? Муляжи, наверное... Во всяком случае, хочется так думать.



Зверев: С вершины маяка открывается прекрасный вид.

Чуть южнее от шахты — форт, где героя обучают приемам защиты. Тем временем я занимаюсь улучшением зданий в городе.

Почему бы не выкупить все войска и не повторить сценарий первого боя? Да будет так! Возвращаюсь обратно в город, по дороге забирая лесопилку с каменоломней. На следующей неделе прольется чья-то кровь. Хм... Ну и кто из нас варвар?

ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ

Начало второй недели

Stager: Улучшив войска, я только было вышел из города, чтобы припугнуть героя-некроманта, как тут же поспешил обратно. Кажется, Сергей решил повторить сценарий первого боя — хорошенько разбежаться и стукнуть по моей столице всей мощью объединенной армии. На горизонте уже показался сильный отряд с синим флажком — в составе погром-команды выделяются паладины, мечники и много стрелков.

Единственно возможный ход — засесть в городе. В случае осады два стреляющих отряда вместо одного дадут весомое преимущество, стоя за стенами. А чтобы обороняющимся было веселее, на последние деньги я построил им Колизей. Затем продал все ресурсы, выкупил все, на что хватило денег, и стал ждать.

Если бы Сергей знал, что я сделал, он бы мог преспокойно отойти обратно, предоставив мне прекрасную возможность наслаждаться пустыми складами. Без единого кристалла или колбы ртути я бы долго не протянул, но... он всерьез собрался атаковать. Повоюем!

Зверев: На улучшение и скупку войск уходят все деньги, поэтому я продаю часть ресурсов, чтобы собрать максимальную большую армию. В городе я оставил лишь крестьян. Если мой герой не вернется, будет кому рассказать подрастающему поколению, как я справедливо правил, как не давил налогами да и правом первой ночи пользовался не всегда, а только, если невеста была симпати... Ну, да это не важно.



Stager: Если вдохновленные тролли выстрелят дважды, я могу убить героя прямо сейчас...



Зверев: Один щелчок, и начнется решающее сражение

Напоследок я захожу также в лагерь наемников, увеличивая показатель атаки. Приближаюсь... Вот он — горячий песок, стены из желтого ракушечника и финиковые пальмы... Варвар не выходит мне навстречу, но я не гордый — беру и вламываюсь непрошенным гостем. Девицы из местного гарема разбегаются с дикими воплями, кстати, одна из них очень даже... Хм...

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Конец второй недели

Stager: Мой ход начался с боя — Сергей решил не медлить ни дня. Численность его войск заставила поежиться: восемь паладинов против пяти циклопов, больше пятидесяти стрелков против моих сорока... Если он прорвется за стены, варварский город падет: стреляющие отряды не сильны в ближнем бою.

Как только в стене образовался пролом, я выставил туда жирных огров: из всех войск они потенциально могут продержаться дольше всех. Тем временем арбалетчики и тролли принялись засыпать стрелами королевских лучников, помогая в этом занятии стрелковым башням. Спустя три хода с ними было покончено, и я вздохнул свободнее, переключив огонь на паладинов.

Осада завершилась так, как я и планировал: в живых остались оба вида стрелков и циклопы. Именно такой армией я легче всего смогу перейти в контрнаступление, слегка усилив ее разной мелочью.

Но грозное шествие варваров не состоялось — спустя два дня пришло сообщение, что игрок Zverev совершенно, абсолютно, бесповоротно скончался. Как это понимать?

Зверев: В замке меня ждала, мягко говоря, неслабая армия. Пока мечники и копейщики пробивались сквозь стены, тролли, арбалетчики и башни Алексея успели перестрелять лучников и взяться за паладинов. Камнем преткновения стали шестнадцать улучшенных огров. Когда я наконец-то расправился с ними, от армии осталось... Да ничего, собственно, не осталось. Еще пара булыжников от доброжелательных троллей, щедрая улыбка циклопа, и блицкриг приходится признать несостоявшимся...



Зверев: Надо скорее пробиться поближе к стрелкам...

Слабая надежда, что компьютерные герои, крутящиеся вокруг варварского города, добьют потрепанную армию Алексея, также не оправдывается... Драконы, фениксы и титаны почему-то пошли в мою сторону... Это конец.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager: Частично мне повезло: варвары — отличная раса для быстрой игры. Но я уверен, что свою роль сыграла и «сданная в аренду» столица, ускорившая развитие за чужой счет, и Колизей, позволивший моим войскам чаще атаковать. Ну а то, что я со стрелками засел за стенами, дало еще один плюс.

Зверев: Ставка на быструю победу не оправдалась. Стены замка и два сильных стрелковых отряда свели на нет мою атаку, а компьютер никак не отреагировал на ослабление армии Алексея. Очевидно, я переоценил свою изначальную боевую мощь.



2	1

ПОБЕДА АЛЕКСЕЯ ШУНЬКОВА

ПРИЗРАК



Окончание. Начало в августовском номере

ЭПОХА ХИМЕР

КРАТЕР КРАСНОГО ДРАКОНА

21 июня

19:55 реального времени

Тестеры стояли на краю громадной котловины, куда сбегалась паутина ущелий, составляющих, собственно, Драконью Долину. Больше всего это напоминало лунный кратер, в центре которого возвышался небольшой по сравнению с самим кратером конус.

Проблемы с навигацией у тестеров прекратились после того, как Ксенобайт, оснащенный камерой Внучки и тяжелым пинком Махмуда, снова взлетел в воздух и произвел элементарную аэрофотосъемку.

Однако чем дальше продвигались тестеры, тем крепче становились монстры, а количество их не уменьшалось. Теперь вокруг рыскали патрули не безобидных скелетов, а матерых личей, участились налеты с воздуха...

— Я скоро уровень наработаю на этом приключении, — хмуро буркнул Мак-Мэд, нервно теребя тетиву лука.

— Удивительно, — проворчала Мелисса. — Сколько раз я ходила в Драконью Долину, но ни разу и близко не подходила к этому месту!

— Ничего удивительного, — откликнулся Ксенобайт. — На младших уровнях тебе просто пороху не хватает пробиться через все эти кордоны скелетов. Когда начинаешь более-менее справляться со скелетами — они давят массой. Доходишь до определенного предела и поворачиваешь назад. А когда набираешься сил просто сметать всю эту нечисть с пути — уже неинтересно. Мелочевка, экспы немного, добычи — копейки. Лично я все время заворачивал западнее: там сколопендры живут...

— Не люблю насекомых, — поморщилась Мелисса. — И скелетов тоже не люблю.

— А вон там змеелюдей полно! — указав топором куда-то вдаль, проговорил Махмуд. — Из них магические кольца часто вываливаются!

— В общем, — подвел итог Мак-Мэд, — каждый из нас в свое время где-то здесь поблизости охотился. И никому даже в голову не пришло...

— Ну, — перебил Банзай, — могу поспорить, большую часть времени это место — просто набитая монстрами кадушка с неприятностями. Давайте-ка за дело. Ксен, смотайся, глянь, что там как...

— И не подумаю, — спокойно мотнул головой вампир, указывая пальцем на кружащиеся вокруг верхушки вулкана точки. — Зондер-вирмы. Штук пятнадцать, не меньше, и слишком близко друг от друга. Зацепи одного — триггеры у всех посрабатывают...

— А ведь могу поспорить, — вздохнула Мелисса, — это прямой путь к гнезду.

— Что отнюдь не означает, что он самый легкий, — наставительно заметил Ксенобайт.

Мак-Мэд, приложив ко лбу ладонь козырьком, всмотрелся вдаль.

— У подножия этой штуки полно дыр, — проговорил он. — Могу поспорить, там целая сеть пещер, которая в конце концов приведет нас к гнезду.

— Ох и зададут нам там жару, — уныло буркнул Ксенобайт.

— Опять лабиринты, — капризно протянула Мелисса. — Как они мне уже надоели!

— Ха! Вам исключительно повезло, что с вами целых ДВА дварфа! — гордо заявил Махмуд. — Пещеры — наш родной дом!

— Ладно, хорош болтать. Пошли, пока горгульи, которых мы скрошили пять минут назад, не пришли с респауна.

Тестеры, проверив оружие, снова двинулись в путь. Ксенобайт на минуту задержался, чтобы с гребня кратера взглянуть на почти скрывшееся за горизонтом солнце.

— Закат... Замечательное время, чтобы начать веселиться! — хищно проговорил он.

ЭПОХА ХИМЕР

ЛОГОВО КРАСНОГО ДРАКОНА

21 июня

20:37 реального времени

— Держись, кровосос!

— Что мне еще остается? — взвыл Ксенобайт, прижатый к земле здоровенным монстром, похожим на помесь неандертальца с крокодилом.

Мелисса, воткнув стилет в горло оппоненту, сильным пинком отбросила противника Ксенобайта. Монстр недовольно взревел, но Ксенобайт мгновенно вскочил и, рявкнув какое-то заклинание, взмахнул посохом.

В сторонке угрюмо рубились два гнома.

— Поберегись, коротышки! — завопил Ксенобайт, посылая поток пламени в противников дварфов.

— Я его когда-нибудь убью, — флегматично заметил Махмуд.

Тестеры перевели дух.

— У-ух... И что же будет дальше? Еще же ничего не сделали, только зашли! — тяжело дыша, проворчал Ксенобайт.

— А ты что, хотел, чтобы логово Красного Дракона охраняли бешеные суслики?! — проворчал Банзай. — Однако, кажется, мы на месте...

Тестеры стояли в огромной пещере, посреди которой темнел провал куда-то в глубину недр. Из него валил перемешанный с черной копотью пар и раздавался равномерный гул. А высоко-высоко вверху можно было различить блеск звезд: это было жерло вулкана, которое они некоторое время назад рассматривали с гребня кратера.

— Ни черта не видать, — почесал в затылке Ксенобайт, заглянув в провал. — А с чего ты взял, что именно здесь?

— Интуиция. Кто-нибудь догадался захватить с собой веревку?

— Э-эм...

— Что ж, тогда придется запустить нашего упыря.

— Эй, полегче, — поморщился Ксенобайт. — Во-первых, я все равно ничего не увижу в этом дыму. А могу поспорить, ловушек там полно. Во-вторых...

— Что во-вторых?

— Где гнездо, там и наседка. Как ты думаешь, какая у Красного Дракона мама, а?

— И с мамой разберемся, не переживай. Давай на крыло и слетай мухой на разведку...

— У меня другая идея, — холодно буркнул программист.

— Да? Какая же?

— Воспользоваться лестницей.

Все удивленно глянули на Ксенобайта.

— Какой еще лестницей?!

Программист молча указал на небольшой выступ. За ним виднелся еще один, остальные были скрыты в тумане.

— Там наверняка ловушки, — покачала головой Мелисса.

— Ловушки — это как раз по твоей части!

— Да, но... А это еще что такое? — удивленно спросила Мелисса, отскочив от прилетевшей откуда-то из темноты стрелы.

❖ ❖ ❖

Из коридора, по которому недавно прошли и сами тестеры, вышли несколько игроков. Эльф-лучник, три орка и один темный эльф, за спиной которого виднелись две изящные рукояти мечей.

— Какая жалость, — проговорил, ухмыляясь, лучник. — Поверьте, сударыня, я всего лишь хотел спасти вас от этого упыря.

Глаза Ксенобайта нехорошо побагровели.

— А вы еще кто?! — удивленно спросил Махмуд, на всякий случай приподнимая топор.

— А мы тут просто гуляем, — язвительно буркнул лучник.

— Спасибо, ребята, что обеспечили нам комфортную дорогу, — оскалился один из орков.

Тестеры переглянулись.

— Так вы что... Все это время за нами шли?! — с тихой угрозой спросил Банзай.

Чужаки, не выдержав, весело заржали.

— Именно!

Ксенобайт тихо зашипел от ярости. Получалось, тестеры буквально прорубили кому-то проход, мало того что указав дорогу, так еще и устраняя с пути монстров. Махмуд моментально встопорщил бороду, Мак-Мэд задумчиво потянулся к колчану. Вражеский лучник моментально поднял лук:

— Попрошу! Так. Экспы с Красного Дракона, конечно, много, но на всех не хватит. Можете просто телепортироваться в город. Так сказать, это наше «спасибо» за доставку.

— Ага, значит, вот как... — взвыл Банзай. — Ксен, куси его!

Ксенобайт исчез с того места, где стоял, и материализовался непосредственно перед лучником. Это был «бросок вампира», спецспособность прошедшего трансформацию чернокнижника. Противник не успел даже сказать «мама», как превратился в высушенную мумию.

— Один готов! — возвестил Ксенобайт.

Мак-Мэд уже успел послать две стрелы в одного из орков. Третья заставила его противника упасть на пол. Над телом появился полупрозрачный «дух» орка:

— Ну, блин, мы вас еще найдем, поняли?!

— Сгинь, покойник! — прикрикнул на него Ксенобайт.

Дух исчез, уносимый к ближайшей точке воскрешения.

— Ну-с, вы сами того хотели, — вздохнул темный эльф, вытаскивая из-за спины мечи.

Однако вместо атаки он моментально вынужден был перейти к обороне: на него, точно смерч, налетела Мелисса с двумя длинными, тонкими кинжалами.

Завязалась драка. Темный эльф был серьезным противником, орки были игроками, явно тренировавшимися именно для драк с живыми противниками, а не только с монстрами.

— Ксен, кусай их! — завопил Махмуд.

— Я не могу! — крикнул программист, уворачиваясь от здоровенного топора. — Я же сытый!

— И что?!

— Забыла! Я усну!

После памятных приключений, связанных с возвращением Внучке украденной у нее камеры, Ксенобайт неохотно объяснил коллегам слабое место носферату. «Вампир должен быть голодным и злым», — сказал он тогда. «Бросок вампира», самая смертоносная его способность, служила в основном для насыщения кровососа. Но сытого вампира тут же начинало клонить в сон: вне зависимости от времени суток ему необходимо было залечь в саркофаг и вздремнуть. Если же вдруг случался «перебор», общее состояние носферату становилось похожим на легкое алкогольное опьянение: Ксенобайта начинало пошатывать, он становился благодушным и ленивым, язык начинал заплетаться.

— Тогда кастани что-нибудь убойное!

— Это пожалуйста. Берегись!

Шквал огня обрушился на одного из орков. Тот обиженно взревел и кинулся в сторону программиста. Тот, крутанув посох, заехал ему поперек туловища и отпрыгнул в сторону.

— Помогите! — завопила Внучка, за которой гнался второй орк.

Ксенобайт, увидав занесенный над Внучкой ятаган и сообразив, что по-другому среагировать уже попросту не успеет, снова превратился в размытое пятно. Орк испуганно взревел, но было поздно: клыки программиста сомкнулись на его шее, послышался характерный неприятный звук...

— Бр-р-р, — Ксенобайт осоловело помотал головой. — Закусить бы... Ик! Перебор... Я...

Последнего орка загнали гномы. Прижав его к стене щитами, они буквально изрубили его в капусту. Остался только темный эльф, но он оказался крепким орешком. Раскрутив, точно лопасти вертолета, мечи, он заставил Мелиссу отпрыгнуть в сторону. Мак-Мэд выпустил стрелу, но она была отбита одним из мечей.

— Этта! Па-аберегись! — благодушно возвестил Ксенобайт, крутя над головой посох.

— Ксен, стой! — завопила Мелисса, услышав первые слова заклинания.

Гномы шустро попрыгали в разные стороны, Мак-Мэд распластался на земле. Мелисса, тигриным прыжком сбив с ног зазевавшуюся Внучку, кубарем откатилась в одну сторону, темный эльф, которому хватило сообразительности сделать выводы из поведения противников, кувыркнулся в другую. С характерным гудением по пещере, сметая все на своем пути, расширяющимся конусом прошел «Черный Инферно».

— Тебе никогда не говорили, что это заклинание не предназначено для использования в закрытых помещениях? — рявкнул Махмуд.

— Ксен, не надо так больше, а? — попросила Внучка, приподнимаясь с земли.

— Полностью поддерживаю, — прохрипел темный эльф, нацеливаясь потихоньку слинять в коридор.

— Э, а ну, стоять! — рявкнул Мак-Мэд, натягивая лук.

Эльф, вздохнув, встал и, отряхнув штаны, прижался спиной к стене. Заклинание Ксенобайта сильно потрепало его, теперь он уже совсем не был уверен в том, что сможет снова отбить стрелу.

— Ну что, халявщики, допрыгались? — злорадно осведомился Махмуд.

— Не, ребята, все не так просто, как вам кажется, — задумчиво проговорил темный эльф.

— Ну что, Ксен, на посошок его? — предложила Мелисса.

— Ик! Н-не... Я и так уже... Ик!..

— Ксен, — с беспокойством проговорила Внучка. — Отошел бы ты от края этой ямы... А то тебя шатает, как пьяного.

— А я... Это... В какой-то мере и есть... Ик!

Неожиданно что-то со свистом рассекло воздух. Внучка в ужасе взвизгнула, а Ксенобайт с легким интересом уставился на торчащую из него стрелу.

— Оп-па... Засада!

Из коридора вылетели еще две стрелы. Одна воткнулась Ксенобайту в бедро, другая легла рядом с первой. Программист покачнулся на самом краю провала и, промычав: «Я прям как Боромир!» — ухнул вниз. Тестеры потрясенно проводили его взглядом.

— Кхм, — деликатно напомнил о себе темный эльф. — Неужели вы думали, что кому-то, кроме вас, хватит идиотизма идти на Красного Дракона всего-то впятером?

Из прохода один за другим выходили игроки. Четыре или пять лучников, моментально взявших на прицел тестеров, за ними — боевые маги, несколько орков и три гнома. Замыкали отряд две девушки-клерика. Всего набралось человек пятнадцать.

— Все, господа, сливайте воду, — усмехнулся темный эльф.

— Точно, — кивнул Банзай. — Но к вам это тоже относится!

Пол пещеры дрогнул. Из провала донесся громоподобный рев.



— Ксенобайт приземлился! — кивнул Банзай. — Встречайте мамочку!

❖ ❖ ❖

В мире Химер водится несколько видов драконов. Зеленый дракон, самый слабый — путевка в жизнь для любого бойца, слова «...да я как-то зеленого дракона завалил!» всегда были отличной рекомендацией для вступления в клан. Очень немногие могли похвастаться победой над кобальтовым драконом, а что касается черных — на них охотились исключительно кланами. И вот сейчас из провала, поднимая крыльями ураган, поднимался здоровенный черный дракон.

Вражеский клан зачарованно уставился на зверюгу. Дракон, выбравшись из пропасти, обвел всех собравшихся пасмурным взглядом и оглушительно взревел.

— Лучники, залп! Воины, вперед, маги, обкаст! — завопил темный эльф, который, похоже, был лидером группы.

Маги тут же забормотали, навешивая на соратников защитные заклинания. Дракон захрюкал, готовясь дунуть пламенем. Клерики деловито помахивали жезлами в сторонке. Лучники, четко выстроившись в линию, пустили стрелы...

— Это вы зря, — буркнул Махмуд, прикрываясь щитом.

Дракон подавился и закашлялся: сгустки огненного дыхания полетели во все стороны. Пещера наполнилась ревом огня, руганью воинов и заклинаниями магов. Клерики принялись выкрикивать благословления, пытаясь не дать умереть тем, кто был тяжело ранен. Внучка вскинула камеру, стараясь не пропустить ни одной детали.

Неожиданно из общей кутерьмы выскочила Мелисса и ухватила ее за косичку.

— Бежим!

— Куда?!

— Куда надо!

Из ударившего совсем рядом столба пламени выскочил Банзай. Ошалело оглянувшись, он указал куда-то в сторону пропасти и рухнул на землю, пропуская тучу стрел, летящих в дракона.

— Внучка, — на бегу пропыхтела Мелисса. — Где самое спокойное место урагана?!

— Его центр!

— Именно! Бежим!

Подбежав к замеченной недавно Ксенобайтом лестнице, Мелисса с Внучкой покатились вниз. Из-за стоящего здесь тумана видимость была отвратительная, однако шум потасовки наверху стал стихать.

❖ ❖ ❖

Видно было не дальше, чем на расстояние вытянутой руки. Лестница, огромной спиралью огибающая провал, казалась бесконечной. Единственным ориентиром служила гравитация да все слабеющие звуки потасовки наверху.

— Ой, что-то мне все это не нравится, — хмуро пробормотала Внучка. — Ксенобайт что-то говорил про ловушки...

— Конечно! Их здесь полно!

— А почему мы до сих пор ни одной не встретили?

— Потому что я их обезвреживаю, — буркнула Мелисса. — Все-таки я ассассин, или как?

— В принципе, все не так уж плохо, если не особенно спешить, — помолчав, добавила она. — Вот если бы, как задумывали гадостные программисты вроде Ксена, мы сломя голову бросились вниз... Думаю, до первого витка одни уши бы доехали.

Еще какое-то время они шли в молчании. Вдруг Внучка тихо дернула подругу за рукав.

— Мелисса...

— А?

— Это... Ты все ловушки обезвреживаешь?

— Да, а что?

— Ты не могла бы одну... Это... Оставить в рабочем состоянии?



— Зачем? — удивилась Мелисса.

— Ну... После всей этой истории... В общем, за нами вроде кто-то идет.

— Ха! Я думаю, им сейчас есть чем там, наверху, заняться! — усмехнулась Мелисса, но тут же помрачнела.

Пройдя еще несколько ступенек, она вдруг остановилась. Внимательно оглядев стену, она подло усмехнулась.

— А ну-ка... Наклонись очень низко... Так... Постарайся проползти под моей ладонью... Пошли.

Девушки спустились еще на десяток-другой ступенек.

— Мелисса...

— Ну.

— Я тут подумала...

— Ну?

— А вдруг это кто-то из наших? — жалобно спросила Внучка.

Мелисса остановилась и озадаченно почесала в затылке.

— А раньше ты об этом подумать не могла?! — сурово спросила она.

— Ну...

Не успела Внучка придумать вразумительного ответа, как где-то позади послышался хлопок, громкий вопль «твою мать!» и грохот. Еще через секунду что-то кубарем скатилось по ступенькам.

— Мак-Мэд! — обрадовалась Внучка.

— У-у, черт, — пробормотал лучник, поднимаясь на ноги и потирая лоб. — А я все иду, иду, думаю, когда же ловушки появятся?! В тот самый миг, когда я решил, что их и нет вовсе...

— Ничего, бывает, — успокоила лучника Мелисса, предупреждающе показав кулак Внучке. — Э-э-э... А что там наши дварфы?

— Решили задержаться, — поморщился лучник. — Им хорошо, шкуры у них толстые, могут себе позволить. Веселятся вовсю! Последнее, что я увидел, — как Банзай дал пинка магу как раз когда тот колдовал «ледяную стену». Так что, к числу общих неприятностей, у них там теперь натуральный каток: весь пол покрыт льдом...

Вскоре туман стал редеть. Наконец вся компания достигла дна пропасти: огромного круглого зала, усеянного костями. Из трещин в полу то и дело вырывались струи дыма, но тут, внизу, воздух был сравнительно чистым.

Где-то наверху раздался грохот. Мелисса нервно схватилась за кинжалы и глянула наверх. Глаза ее вытаращились. Проследив направление ее взгляда, Внучка вскрикнула: «Ух ты!» и вскинула камеру.

По ступенькам, производя неимоверный лязг, летел выгнутый щит-скутум. В нем, точно в санях, сидели два гнома. Впереди был, естественно, Банзай. Позади него, мертвой хваткой вцепившись в края щита, сидел Махмуд: глаза его были крепко зажмурены, рот раскрыт, но все звуки тонули в грохоте. Высекая искры, щит со своим экипажем несся вниз по ступенькам.

— Лево руля! Право руля! — в полном восторге вопил Банзай, умудряясь управлять этой незамысловатой конструкцией.

— Мама-а-а-а!

— На взлет! Пристегните ремни-и-и-и!!

Подскочив на последней ступеньке, щит с грохотом рухнул в кучу костей. Через миг из нее выскочил Банзай.

— Ух! Замечательно! Прямо как на истребителе, только маневренности не хватает! Махмудыч, пошли наверх — еще разок!

— Ты сдурел, старый хрыч, — простонал Махмуд. — Поверить не могу, что мы добрались сюда живыми!

— Банзай, а ну, тихо! — шикнула Мелисса. — Мы тут по делу, за которое Ксен отдал жизнь, помнишь? Кстати, что там наверху?

— Веселье в полном разгаре! Знаешь, при всей антипатии к этим поганцам я бы не поставил на дракона! Ему кранты! Впрочем, кто бы ни победил, нам по шее все равно дадут. Так что рекомендую: сни-

майте свой репортаж, и сматываемся подобру-поздорову.

Наверху послышался негромкий отголосок рева черной драконицы. Все нервно притихли.

— Ну, Внучка, давай... Дорогие читатели нашего журнала! — торжественно начала Мелисса. — Сейчас вы увидите то, что не удавалось увидеть еще никому, кроме программистов игры «Эпоха Химер». Легендарное гнездо Красного Дракона находится в каких-нибудь жалких ста метрах от нас!..

Сделав жест коллегам, Мелисса торжественно направилась к возвышающемуся в центре зала холму из золотых монет. Все прониклись серьезностью момента. Тестеры выстроились шеренгой, являя лицами образец суровых воинов.

— Итак, сейчас завеса таинственности приподнимется, — вещала Мелисса, — и вы впервые в жизни увидите то, чему еще только предстоит на какое-то время стать самым страшным кошмаром всего сервера. Вы увидите...

Мелисса запнулась и побледнела...

— Ксенобайта!

Свернувшись калачиком на куче золота, сладко сопел потрепанный, но несомненно живой носферату.



— Ксен, скотина, что ты тут делаешь?! — завопила Мелисса. — Где гнездо...

— М-м-м...

— Просыпайся, зараза! Как ты вообще остался жив? Почему ты не в ближайшем городе?!

— М-м-м... Уже встаю, уже встаю...

— ПА-АДЪЕМ!

Ксенобайт сел и сонно потер глаза.

— Что за шум? — недовольно проворчал он.

— Почему ты здесь, а не в городе? — требовательно спросил Банзай.

— Хмф-ф... А что мне сделается? — зевая, проворчал Ксенобайт. — Обернулся мышью, затормозил... Я и сейчас торможу... Торможу...

— Не спать! — рявкнул Махмуд на ухо программисту.

— А?! Не сплю! Да чего привязались-то?!

— Тебя нашпиговали стрелами, — напомнила Мелисса.

— Ну и что? — отмахнулся Ксенобайт. — Почти ночь уже, если они хотели сделать мне плохо — надо было использовать серебряные наконечники... По два золотых за штуку... В любом магазине... Хр-р-р...

— Не спать! — повторил Махмуд. — Рассказывай, что произошло.

— У-у-у, какие вы нудные...

Если вкратце, то хроника событий оказалось такова. Проблема была не в стрелах — потеряв на секунду контроль, носферату заснул прямо в полете. Невероятным усилием воли заставив себя повременить с заслуженным отдыхом, программист вынужден был признать, что ситуация неважная. Поставив локальный рекорд по превращению в летучую мышь на время в экстремальных условиях, Ксенобайт занялся высшим пилотажем. Как он и предчувствовал, тут было полно скрытых в тумане ловушек: паутина гигантских пауков, сгустки ядовитых паров, какое-то таинственное свечение... Что это такое, очередная гадость или просто освещение, Ксен не рискнул проверить. Как ему удалось без особых повреждений миновать все это — он и сам слабо понимал.

В конце пути незадачливый вампир ляпнулся прямо на голову драконихи и... правильно, моментально уснул, даже не успев испугаться. Однако дракониха, похоже, не восприняла его всерьез. Удивленно оглянувшись по сторонам, она помотала головой. При этом Ксенобайт шмякнулся на пол, прямиком на кучу золота.

Если бы в этот момент дракониха вздумала снова прилечь, она, несомненно, размазала бы программиста в лепешку. Однако, заинтересованная скандалом наверху, она, взревев, взлетела вверх. Ксенобайт же мирно задрых, здраво рассудив, что он сделал все, что мог.

— И что?

— И ничего. Она башкой мотнула, я и свалился. Она потом туда, наверх полетела.

— А ты?

— А я здесь остался, сморило меня... — невнятно пробурчал программист и снова стал клевать носом. — Делать мне нечего, за такой зверюгой гоняться... Хр-р-р...

— Ну-ну-ну! Подъем! А где гнездо?

— Какое гнездо?

— Болван! Мы же искали гнездо Красного Дракона!

— И? Вроде же нашли, нет?

— Тогда ГДЕ ОН?!

— Кто?

— Ты начинаешь напоминать мне Слепого Пью, — вздохнула Мелисса. — Теперь понятно, почему никто не хочет становиться Носферату! Где красный дракон, тупица?!

— Дык не вылупился еще, — развел руками Ксенобайт. — Что я, виноватый, что ли?

— Другими словами, где-то мы серьезно ошиблись, — устало вздохнул Банзай.

Мелисса всхлипнула.

— Неужели все зря? Неужели... Но... Но ведь все сходится! Квест... Долина... Вулкан этот...

Ксенобайт, пока на него перестали обращать внимание, попытался снова свернуться клубком, но вдруг подпрыгнул, вытаращив глаза.

— Ой... Ой, народ... Там...

— Ну, что еще? — устало спросил Махмуд.

— Подо мной что-то... Что-то шевелится! — прошептал Ксенобайт.

— Да приснилось тебе что-то, — отмахнулся Банзай. — Так, давайте-ка проанализируем свои ошибки. Где мы...

— А-а-а!

Ксенобайт подскочил, точно ужаленный, и стал бешено разгребать золото, на котором сидел. Все зачарованно смотрели на программиста. Тот в очередной раз погрузил руку в золото...

— Ай! Еще и кусается! — возмутился Ксенобайт. — А ну вылазь!

Раздался писк, Ксенобайт ухватил что-то, дернул и, не удержавшись, кубарем покатился с золотого кургана и шмякнулся на спину. У всех глаза полезли на лоб, когда они увидели, что у него на груди сидит крошечный дракончик.

— Ой, какой миленький! — тут же завопила Внучка.

— Уйди, животное! — рявкнул Ксенобайт, выдергивая из челюстей зверька палец.

Дракончик курлыкнул, глядя на программиста огромными блестящими глазами.

Земля под ногами тестеров мелко задрожала. Откуда-то донесся гнусавый вой, призванный, должно быть, изображать из себя гудение сотен горнов. С «небес» раздался завывающий голос: «Знайте же, что в мир Химер пришел Красный Дракон».

— Ксенобайт... — потрясенно пробормотала Мелисса. — Это ведь ты его... Ты его...

— Что «я его»? — недовольно поморщился программист.

— Ты его высидел!

— Я не нарочно, — развел руками Ксенобайт.

— Поберегись! — вдруг завопил Мак-Мэд.

Все глянули в сторону, куда он указывал. Сверху падало что-то огромное, еще едва видимое сквозь туман... Ксенобайт рефлекторно сграбастал дракончика и сиганул в сторону. Через миг на золотой курган, вызвав еще одно небольшое землетрясение, рухнуло тело черного дракона.

— Вот что, орлы... Давайте-ка сматываться отсюда, — проворчал Банзай. — Ксенобайт?

— Уже делаю портал, делаю, — огрызнулся программист.

— Ксен! — с нажимом произнес Банзай. — Ты ничего не забыл?

— Что?

— Дракончик, — подсказал Махмуд.

Дракончик, намертво вцепившийся лапками в плечи носферату, жалобно хныкнул. Глаза программиста забегали...

— Э-э-э... А что, собственно, дракончик?

— Ты его что, с собой надумал взять?

Ксенобайт почему-то отодвинулся от коллег, недобро зыркая по сторонам.

— Конечно! — неожиданно закричала Внучка. — А что его, здесь, что ли, оставить? Он теперь сирота, и эти гады наверху, если кто-то из них в живых остался, его обидят!

— Но... Это же Красный Дракон! — тихо проговорил Махмуд.

— А мне плевать! — вдруг заорал Ксенобайт, решительно пряча зверька за пазуху. — Я его высидел! Я! Кто его пальцем тронет — покусаю! Понятно?

Несколько секунд царило полное молчание. Затем где-то наверху послышались голоса.

— Ты... Это... — буркнул Махмуд.

— Что?! — оскалился Ксенобайт.

— Портал доделывай, вот что!

РЕАЛЬНОСТЬ

ЛОГОВО ТЕСТЕРОВ

22 июня
10:13 реального времени

— Да, конечно, администрация сервера такого не допустит! Скорее всего, станет обычным ездовым драконом... Ну, может быть, не совсем обычным, но уж точно способность стирать из базы ему не сохранят, — проворчал Банзай, отстраненно глядя куда-то в сторону кофеварки.

— Есть еще одна альтернатива, — усмехнулся Мак-Мэд.

— Ну?

— Недельку эта зверюга побудет миленьким маленьким дракончиком, а потом слопает Ксенобайта и пойдет беспределить по серверу.

— Тогда нам придется заводить новых персонажей, — философски заметил Махмуд. — После публикации «Репортажа из игры» все будут прекрасно знать, кому именно они обязаны рождением нового Дракона. А наши рожи там светятся по полной программе!

— Ну, можно упросить Внучку... Хотя нет, легче завести новых персонажей, — вздохнул Банзай. — Мелисса, что скажешь?

— Это будет репортаж века! Такая трогательная история! Представляете, Внучка умудрилась снять даже, как Ксен защищал от нас дракончика! Кстати, где там наши животноводы?

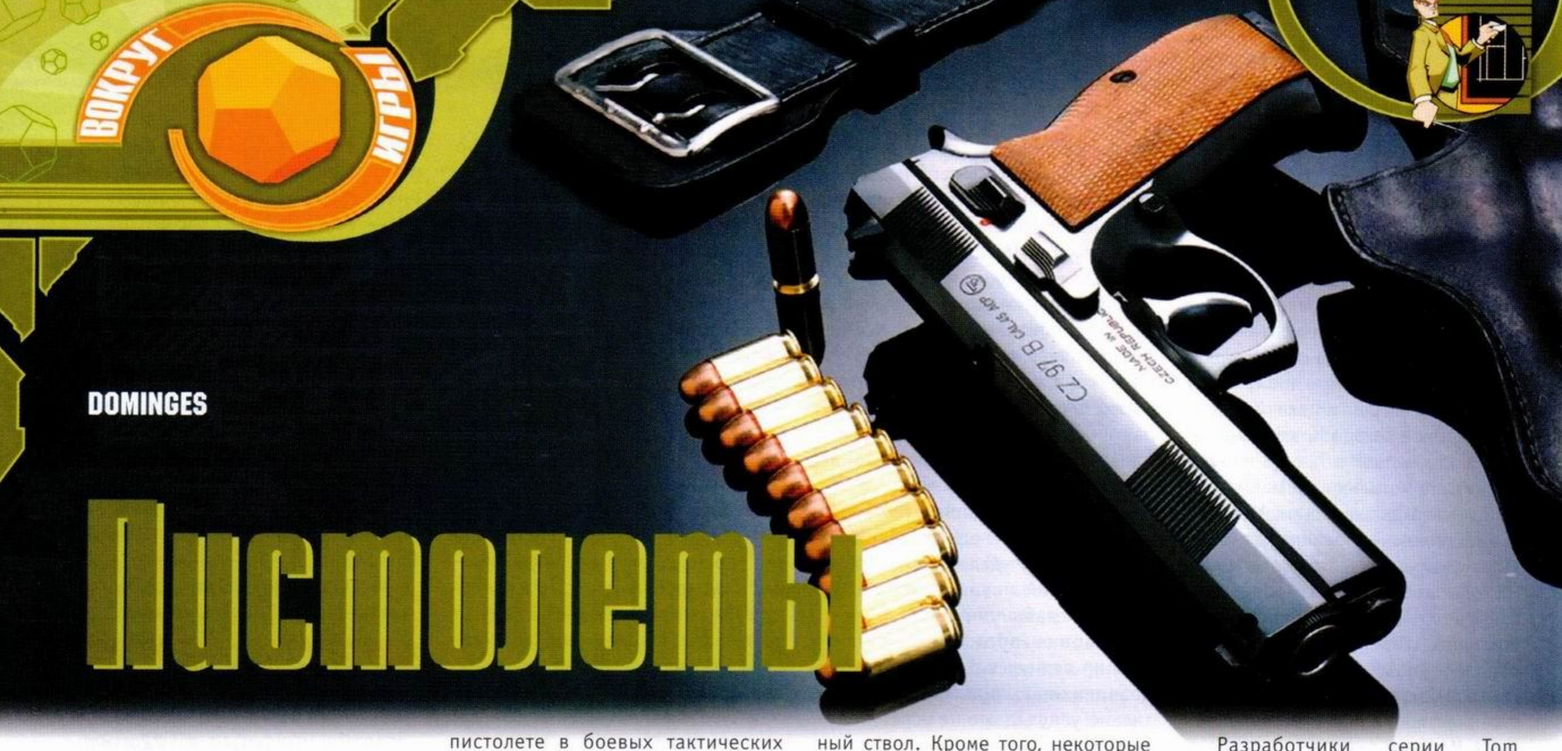
Вместо ответа Банзай развернул один из мониторов и включил колонки.

По коридору мрачного трансильванского замка весело несся маленький красный дракон. Перед ним с визгом бежала Внучка:

— Комиссар, сюда! Комиссар, сидеть! Дай лапу... Ксен, а можно на нем покататься будет, когда он вырастет? Ксен, а он скоро летать научится? А...

— Если он опять погрызет мой любимый гроб — вовсе не научится! — раздался откуда-то вопль Ксенобайта.

— Да-а, что-то мне подсказывает, что эта история еще только начинается, — вздохнул Банзай. ЛКИ



DOMINGES

Пистолеты

Андрей сбросил туфли, залез с ногами на кушетку и приложил к месту маузер. Прижимая его к ковру одной рукой, он откинулся как можно дальше назад и полюбовался. Это было прекрасно.

(Аркадий и Борис Стругацкие. «Град обреченный»)

Ни одно игровое оружие не вызывает у кибербойцов такого разнообразия мнений, суждений и отношений, как пистолет. Одни с пеной у рта доказывают, что пистолет — это сила, что без него в игре ну никак не обойтись, если уж он предусмотрен. Другие, напротив, полагают, что бесполезнее пистолета, пожалуй, только кукиш в кармане. Наконец, третьи равнодушно пожимают плечами в том смысле, что на безрыбье и рак — рыба. А начинающий игрок, неискушенный в тонкостях и нюансах виртуального боя, вынужден сам определять, как ему относиться к почти везде присутствующей «двоечке». Или «единичке», если нет ножа.

Задача, которую я ставлю перед собой при написании настоящей статьи, — по возможности расставить точки над i, обсудить (и обсмеять) некоторые привычные заблуждения, а также совершить неизбежный для этого цикла «прорыв в реальность». Основное внимание в статье уделено маркам пистолетов, которые наиболее часто приходится видеть в компьютерных играх: Beretta, Desert Eagle и совсем немного — Colt.

ПОЧТИ БЕЗ ЭМОЦИЙ

Диалектика, как известно, строится на единстве и борьбе противоположностей. Так вот, попробуем разобраться в причинах этой борьбы и добиться хоть какого-то единства.

Начнем, пожалуй, с причин, порождающих нелестные отзывы о пистолете в боевых тактических играх. Не будем пока разделять их по жанрам, поскольку основная причина, как видится мне, состоит в аркадности представления и нивелировании тактико-технических характеристик оружия. Посудите сами — ну зачем игроку, проходящему любой action из линейки Delta Force, не так давно весьма популярной, пользоваться пистолетом, если PSG-1 (весьма, кстати, мной любимая) по скорости перезарядки, оперативности смены цели, скорострельности не уступает этому самому пистолету?

В «Альфа: Антитеррор» разработчики были еще более убедительны в создании неприязни к пистолету (да и к геймплею, в общем-то). Непомерно высокая цена пистолета при довольно-таки убогих характеристиках делает его приобретение и применение совершенно бессмысленным. Даже в «тихих» миссиях, по отзывам игроков, стоит обойтись без него.

Практически та же картина наблюдается и в Jagged Alliance 2, и в Silent Storm. В первой немаловажную роль играет рейтинг оружия. Так вот, у пистолетов он минимален (автомаг — 13). А ведь именно этот рейтинг определяет, будет ли боец подбирать или игнорировать данный ствол. Кроме того, некоторые персонажи формируют мнение о вас не по вашим человеческим качествам, а по вашему лидерству и рейтингу оружия в правой руке.

В Silent Storm осмысленность ношения пистолета также близка к нулю, поскольку в качестве «secondary weapon» можно взять и автомат, и даже пулемет. И даже в «Часовых», где разработчики резко сократили количество требуемых для пистолета action points, баланс не улучшился, поскольку дальнобойность и убойная сила котируются в этой игре куда выше, чем скорострельность. Выводы очевидны.

Складывается ощущение, что со времен первого X-Com (помню, как я лихорадочно отбирал у бойцов пистолеты и продавал их!) сформировался стереотип, согласно которому пистолет обязателен, но бесполезен.

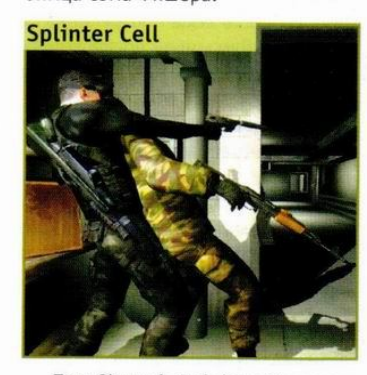
Но есть и приятные исключения. Особенно отличился Deus Ex — проект команды Ion Storm. Здесь любой враг в состоянии за пять секунд изрешетить главного героя. Здесь нельзя ломиться в открытую дверь, поскольку ураганный автоматный огонь снесет даже киборга Т-1000. Приходится искать обходные пути и постоянно думать. И пистолет при этом — весьма кстати.

Deus Ex



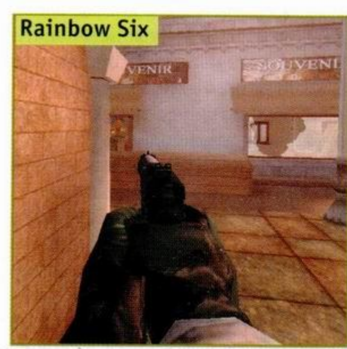
Разработчики серии Tom Clancy's Splinter Cell подошли к вопросу не менее реалистично. Пистолет — не только средство сокращения продолжительности жизни, но и злейший враг лампочек и телекамер, которые, в свою очередь, злейшие враги всенародного любимца Сэма Фишера.

Splinter Cell



Tom Clancy's Rainbow Six предлагает несколько пистолетов на выбор, как оснащенных ПББС, так и традиционно шумных. Есть даже легендарный «Пустынный Орел». И пистолеты эти вполне смертоносны.

Rainbow Six

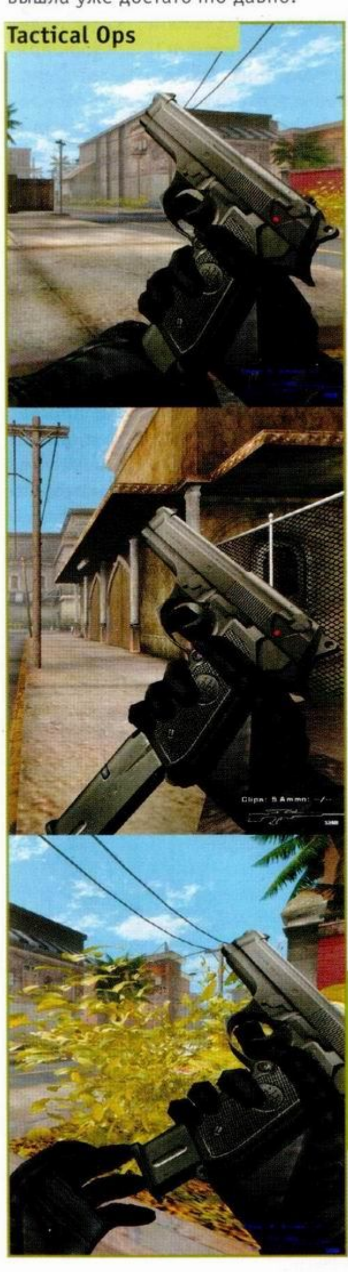


Нельзя не упомянуть и нестареющую пару Max Payne. Трагическая история, впоследствии несколько разбавленная голливудской мелодрамой, просто переполнена пистолетами. Как прикажете выходить из первого туалета в подземке? Беретту наголо — и вперед, за Пустынным Орлом!

Наконец, создатели Tactical Ops: Assault on Terror также с ува-

жением отнеслись к «карманной артиллерии». Шутка ли дело — одна обойма и 5-6 трупов. Вполне можно жить дальше. Да и прорисовка оружия безукоризненна. А реалистичность процесса перезарядки — просто на высшем уровне. Эта игра — несомненный пример для новых разработок, хоть и вышла уже достаточно давно.

Tactical Ops



Я сознательно избегаю (и буду избегать) упоминаний о многочисленных Sci-Fi actions типа Unreal 2, Advanced Battleground или Red Faction, поскольку фигурирующие там устройства только при безудержном разгуле фантазии можно причислить к пистолетам. О футуристике и экзотике мы поговорим отдельно.

КРИЗИС ЖАНРА

Различие жанровых акцентов в отношении пистолетов весьма и весьма заметно. Не вдаваясь в детальный разбор причин этого явления, попытаюсь вкратце сформулировать эти самые акценты.

❖ **Сетевые боевики.** Пистолеты играют заметную роль в виртуальных боях против противников-людей. Вероятные причины — компетентный подход разработчиков к моделированию физики выстрела (некоторые игры этого жанра заявлены как киберспортивные), более оперативное применение (прицеливание после выстрела, перезарядка), большая кучность огня на коротких дистанциях, экономия патронов дальнобойного оружия при боях в ограниченном пространстве.

Counter Strike



К этому можно добавить возможность отбросить выстрелом упавшую рядом гранату, привлечь внимание товарища по команде выстрелом в стену рядом с ним, указать выстрелом направление. А на некоторых тактических картах пистолеты и вовсе выходят на первые роли.

❖ **RPG.** Здесь все с точностью до наоборот. Практически все игры жанра формируют отношение к пистолету как к досадной обузе — там, где он вообще есть. Причиной этого может быть упор внимания разработчиков на более существенные для ролевых игр моменты (сюжет, дерево диалогов, развитие ролевых навыков). Хотя дифференцированный подход к навыкам владения оружием мог бы сбалансировать ситуацию с пистолетами.

❖ **Однопользовательские actions.** Здесь полнейший разброд и шатание. Поджанр stealth action предусматривает пистолет как достаточно важное оружие при решении оперативно-тактических задач. Разработчики зачастую конструируют такую ситуацию, когда применение пистолета с ПББС (прибор бесшумной и беспламенной стрельбы, или т.н. «глушитель») — единственный способ продвинуться вперед.

В играх же, где упор делается на «бой на уничтожение», о пистолете зачастую приходится забыть, поскольку наиболее эффективны здесь

Tactical Ops



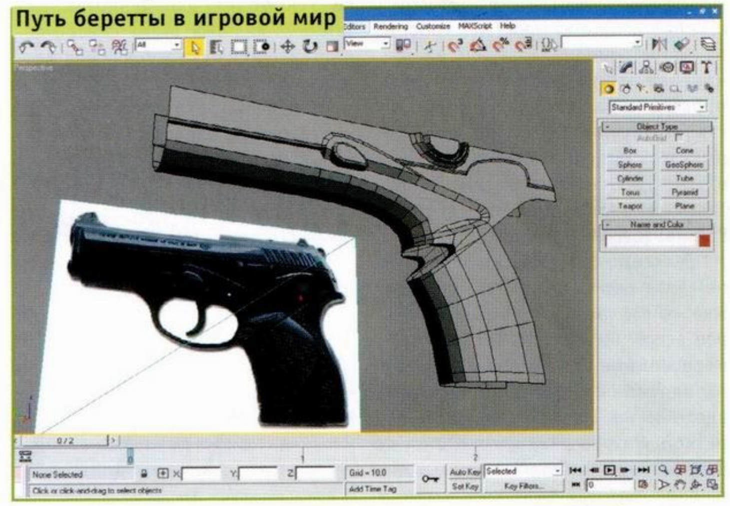
автоматы, ручные пулеметы, ствольные гранатометы и гладкоствольное оружие с дробовым боеприпасом.

❖ **Action-RPG.** Самое, пожалуй, перспективное направление. Здесь у героя могут появляться и развиваться некоторые специфические способности благодаря используемому оружию. Глядишь, и для пистолета место найдется. Лучший пример пока — все та же Deus Ex.

НЕМНОГО «РАЗВЕСИСТОЙ КЛЮКВЫ»

В целом моделирование огнестрельного оружия, несмотря на зачастую хорошо проработанный внешний вид, остается неправдоподобным. Так, например, во многих играх можно, вынырнув из-под воды, сразу же открывать огонь. В реальности на такие чудеса способны считанные марки оружия, спроектированные с учетом подобных ситуаций.

Путь беретты в игровой мир



Движок Unreal — вообще добряк редкостный, под водой стрелять позволяет. И довольно метко стрелять, заметьте. Практически любое огнестрельное оружие, кроме специального, снаряженного специальными же боеприпасами (например, автомат АПС), при первом же выстреле необратимо испортится.

Отдельного упоминания заслуживают боеприпасы, разбросанные по игровым пространствам щедрой рукой какого-то полоумного демиурга. Это радующее глаз явление природы встречается практически во всех боевиках.

До сих пор не могу понять, почему главные герои Hitman и BloodRayne не могут постигнуть таинства перезарядки найденного и подобранного оружия. Стройная девушка-вампир, несущая на борту до полутора десятков разношерстных стволов, — это, пожалуй, перебор.

АРКАДНОСТЬ — НЕИЗБЕЖНА ЛИ?

Это труднейший вопрос. Хотя нет, вопрос-то сам по себе легок и незатейлив, сложнее обстоят дела с исчерпывающим ответом. Клавиатура и экран монитора — неизбежная аркадность, ибо передать ощущения при ведении огня из пистолета (звук выстрелов, запах пороховых газов, отдача оружия) абсолютно нереально и в ближайшее время нереальным и останется. Другое дело — моделирование физики поведения пистолета, особенности стрельбы с удержанием двумя руками, от бедра, двумя пистолетами с двух рук, навскидку, прицельно, бегло — все это можно и должно.

Разумеется, многие современные разработчики с той или иной степенью соответствия пытаются смоделировать какие-то аспекты и детали, но пока это — попытки объять необъятное. Сделают адаптивную кучность — скорость перезарядки полусекундную оставят. Введут физическую баллистику — так прицельной стрельбой из-под воды порадуют. Ну а если правильно дульное пламя отрисуют, так гильза куда-то влево отлетит.

Попытаюсь тезисно представить свои соображения по поводу реалистичности представления пистолета в боевых играх.

Убойная сила. Оставляя в стороне вопрос зонирования тел врагов, замечу, что удар 9-миллиметровой пули в корпус (энергия не менее одного килоджоуля на расстоянии 20-25 метров) вряд ли осмысленно обсчитывать как снижение здоровья. Уж не говоря о head shot. С другой стороны, поражение пятки какого-нибудь благо-



родного дона не должно быть причиной его скоропостижной смерти. Пример подобного попустительства — линейка Delta Force.

Баллистика. Как следует из галилеевского принципа независимости движения, пистолетная пуля, выстреленная из горизонтально расположенного ствола, принципиально не может пролететь более ста метров. Из них убойные — первые 60-70 метров, прицельные — не более 30-40. Учитывая, что пистолеты, как правило, имеют постоянный прицел, ведение прицельного огня пологими навесными траекториями представляется антинаучной фантастикой. А этими неточностями в той или иной степени грешат очень многие игры.

Кучность. Эта характеристика должна быть адаптивной. Другими словами, пуля должна поражать точку прицеливания с какой-то вероятностью, всегда меньшей единицы, причем это должно зависеть от множества факторов, например, темпа стрельбы, направления и скорости ветра, предполагаемой влажности и температуры игрового пространства, толщины нагара в стволе оружия. Среди игр, в которых это частично учтено, — Call of Duty, The Sum of all Fears, Tactical Ops: Assault on Terror, CT Special Forces: Nemesis Strike.

Дыхание стрелка. Здесь понятно. Если персонаж только что бежал, то выстрелить точно ему, скорее всего, не удастся. По крайней мере, пока не отдышится. Более того, вероятность поразить цель на вдохе и на выдохе должна быть разной. Разработчики Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow ввели очень важную функцию — затаить дыхание. Причем эта функция после активации держит повышенную точность лишь какое-то время.

Позиция стрельбы. Очевидно, что из позиции «стоя» стрелять точно куда труднее, чем из позиции «лежа». Да и стоять можно по-разному. Одно дело, когда это классическая позиция стендовой стрельбы, совсем другое — стрельба без подготовки, навскидку, с произвольным азимутом и углом места. Учитываться должна и поддержка второй рукой, если такая функция вообще введена. Данная особенность частично реализована во многих играх.

Локомоторика и мышечный тремор. Опорно-двигательный аппарат человека — сложнейшая рычажно-шарнирная система, оснащенная линейными двигателями с ограниченной экскурсией. Причем специфика работы этих двигателей (то есть мышц) такова, что неподвижными они могут быть только в состоянии покоя. Малейшее напряжение приводит к *тремору* — спонтанному дрожанию мышцы. Пистолет в вытянутой вперед руке никогда не будет абсолютно неподвижным. Эффект практически нигде не реализован (не путать с эффектом дыхания).

Время прицеливания после выстрела. Пистолет, не оснащенный инерционным или газовым компенсатором отдачи, после выстрела ощутимо подбрасывает. Причина — школьный курс механики Ньютона. На повторное прицеливание тратится время, тем большее, чем больше амплитуда подброса. Подброс, правда, можно использовать при ведении огня «дублями» — сдвоенными выстрелами. При этом первый выстрел обычно производится в корпус, второй — на подбросе — в голову.

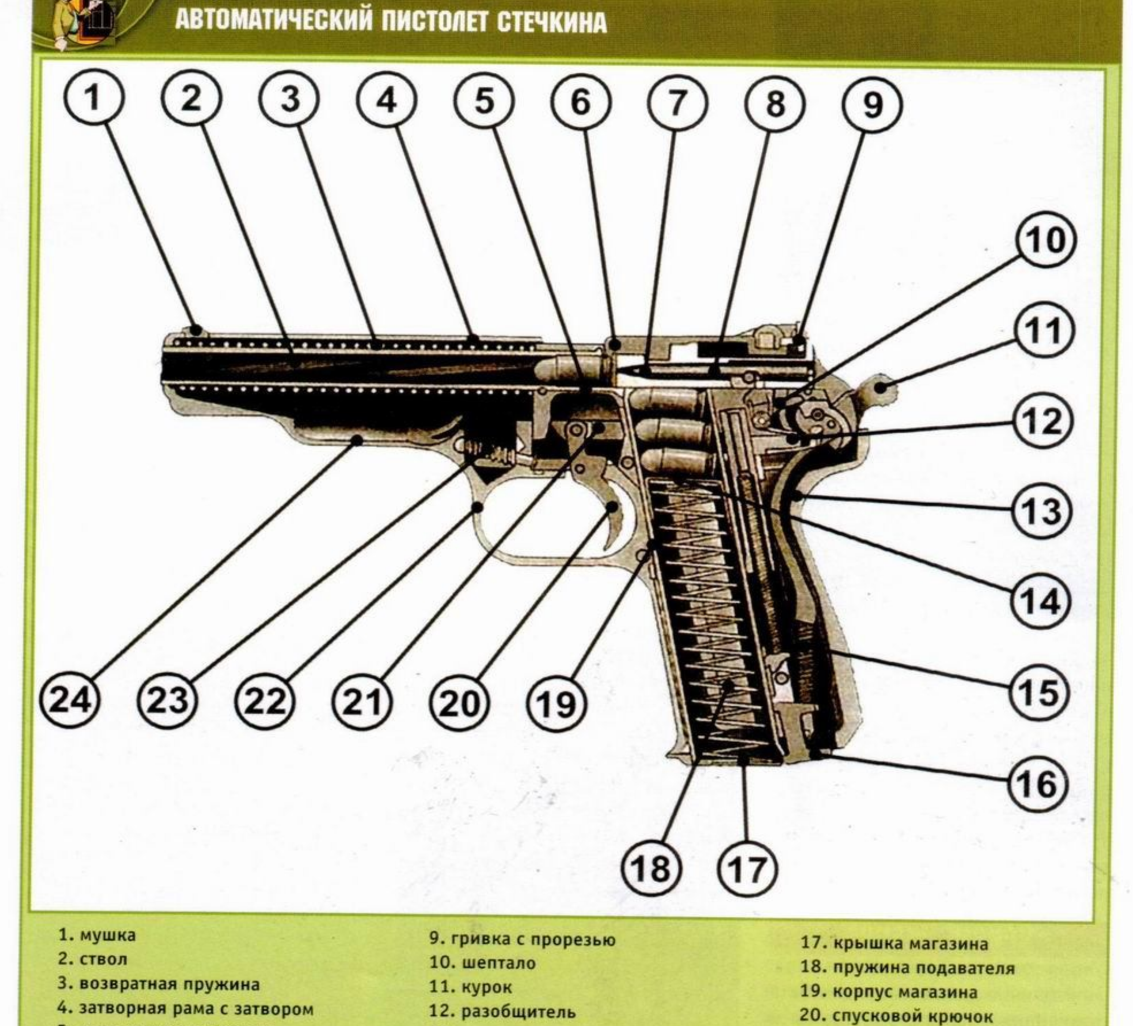
Время перезарядки. Эта характеристика в большинстве игр имеет фантастически малую величину. А по логике вещей время перезарядки должно занимать не менее трех секунд (в зависимости от марки пистолета). Судите сами. Минимальная последовательность действий — извлечь пустую обойму, спрятать ее (как это ни странно звучит, пустая обойма тоже стоит денег), достать из кармашка кобуры или кармана полную, вставить ее в гнездо пистолетной рукоятки, снять кожух-затвор с «задержки» или дослать патрон в патронник. Так что три секунды — это при постановке действий «на рефлекс».

Ну вот, мы уже почти приблизились к тому моменту, который становится традиционным для этого цикла. Ощущение какой-то особой, убедительной тяжести и шероховатости рукоятки в руке, жесткие ребра спускового крючка, звонкий щелчок досылаемого патрона, запах разогретого солнцем бетона и оружейной смазки, мелькающие перед глазами ступени разрушенной лестницы, короткий прицельный взгляд вверх, туда, где вот-вот произойдет...

ПРОРЫВ В РЕАЛЬНОСТЬ

Шептало в листьях, пело
в облаках
И грохотало кровельным
железом.
Мы путали мазурку
с полонезом,
Мы заблудились
в прожитых веках.
(Ольга Плаксина)

Блуждая по закоулкам, тупикам и подвалам интернета, наткнулся я на поистине замечательное стихотворение, строфой из которого предваряю описание реального оружия. Уж очень эта строфа созвучна теме. Что такое *шептало*, попробую объяснить прямо здесь. Это деталь ударно-спускового механизма, обеспечивающая фиксацию курка на боевом взводе и снижение спускового усилия при выстреле. Почему в листьях — сломано, надо полагать, и выброшено. С *грохоталом*, думаю, тоже понятно — это, скорее всего, ствол пистолета. Странно только упоминание в этом контексте кровельного железа. Очевидно, нечто новое в пистолетостроении. Некоторые трудности возникли при попытке выяснить, что такое *пело*, но, надеюсь, коллективный разум читателей справится и с этой загадкой. Не заблудиться в прожитых веках нам поможет историческая врезка, а дабы не путать мазурку с полонезом, начнем с терминологии. Ибо не договорившиеся о терминах не смогут понять друг друга ни в чем. А для наглядности рассмотрим в качестве примера схематический разрез автоматического пистолета АПС, разработанного в конце 1940-х — начале 1950-х годов



1. мушка
2. ствол
3. возвратная пружина
4. затворная рама с затвором
5. патронник с патроном
6. экстрактор
7. боек
8. ударник
9. гривка с прорезью
10. шептало
11. курок
12. разобщитель
13. рукоятка пистолета
14. подаватель
15. боевая пружина
16. защелка магазина
17. крышка магазина
18. пружина подавателя
19. корпус магазина
20. спусковой крючок
21. спусковая тяга
22. спусковая скоба
23. спусковая пружина
24. рамка

конструктором И. Я. Стечкиным и принятого на вооружение Советской Армии в 1951 году.

Часть наименований деталей пистолета в пояснениях, пожалуй, не нуждается. Остальные попытаюсь коротко описать. *Возвратная пружина* служит для досылания *патрона* в *патронник* после отстрела предыдущего и извлечения стреляной *гильзы экстрактором*. Патрон подается на ось ствола при помощи подпружиненного *подавателя*, представляющего собой часть *магазина*. До тех пор, пока патрон не дослан и *ствол* не заперт *затвором*, произведению выстрела препятствует *разобщитель*, служащий также для освобождения *шептала* от воздействия спуска для производства выстрелов очередями. Выстрел происходит при наколе *капсюля-воспламенителя* патрона *жалом ударника*, по которому бьет *курок*, подпружиненный *боевой пружиной*. Удержание курка на боевом взводе осуществляется *храповым зубцом* шептала. Срыв курка с боевого взвода обеспечивается усилием указательного пальца вооруженной пистолетом руки стрелка, переданным на *спусковой крючок* и далее на шептало через *спусковую тягу*.

НА ЗАМЕТКУ: обратите внимание на такой интересный факт, как отсутствие у пистолета детали под названием «дуло». А ведь многие и направляли его, и приставляли, причем довольно успешно. Фольклорному Штирлицу, помнится, даже в форточку его совали. Странно распорядилась судьба: и дульный срез ствола есть, и дульная энергия (скорость), и дульное пламя, и даже дульный тормоз-компенсатор. А вот дула нет. И не предвидится.

ПОЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ

Что же такое современный пистолет или револьвер? Почему эти изделия из металла и (в последнее время) из пластика пользуются столь высокой популярностью по всему миру? Возможно, потому что они имеют небольшие размеры, умеренный вес (ну, почти все) и могут обеспечить огневую мощь, достаточную не только для самозащиты, но и для ведения наступательных действий. Конечно, для каждой ситуации следует в идеале подбирать соответствующее оружие и боеприпасы. Но об этом — ниже.

Полуавтоматические пистолеты используют небольшую часть энергии сгорающего при выстреле порохового заряда для того, чтобы экстрагировать из ствола стреляную гильзу, взвести курок и дослать новый патрон в патронник. Патроны, как правило, расположены в коробчатом магазине, размещаемом в рукоятке пистоле-

ИСТОРИЯ ПУСТЫННОГО ОРЛА

В 1979 году в Миннеаполисе возникла фирма с характерным названием Magnum Research Incorporated. Перед ней стояла вполне конкретная задача — разработать и внедрить принципиально новый пистолет под револьверный патрон .357 «магнум». Среди патронов к личному оружию .357 «магнум» числится одним из наиболее мощных — при длине ствола 152 мм пуля массой 10,23 г имеет начальную скорость 435 м/с и дульную энергию 968 Дж.



Разработка получила название Magnum Eagle. Само слово Eagle (орел) впоследствии вошло в названия всех образцов фирмы. «Идеологами» пистолета считаются основатели фирмы — Дж. Линдиг, Дж. Скилдэм и Дж. З. Скилдэм, а для конструкторской и технологической проработки был приглашен Б. Уайт. Необходимость сочетать высокую мощность с меткостью стрельбы заставила остановиться на системе с неподвижным стволом, прочным запиранием поворотным затвором и автоматикой на основе отвода пороховых газов из канала ствола.

Рабочий прототип «Орла» был готов в 1981 году, однако неполадки в работе автоматики и механизма питания вынудили Magnum Research искать помощи в доработке и постановке производства у именитых оружейных фирм. В результате был заключен контракт с известной корпорацией Israel Military Industries (IMI), базирующейся в Рабат ха-Шарон. В 1983 году наконец появился образец, удовлетворивший обоих партнеров и названный «Desert Eagle».

В 1991 году появился патрон .50 AE, разработанный Э. Уайлдином и конструкторами IMI специально для этого пистолета. Он сразу стал «монстром» в кругу пистолетных патронов, достигнув по мощности уровня т.н. *промежуточных патронов* — пуля с головной пустотой «Юни-Кор», к примеру, имеет массу 21 г, начальную скорость 427 м/с и дульную энергию порядка 2 кДж. Для сравнения, энергия девятимиллиметровой пули известного пистолета Glock 17 не превышает 1,2 кДж.

Хромированный ствол Desert Eagle имеет полигональную нарезку. Иначе говоря, канал ствола представляет собой скрученную винтом шестигранную призму. Считается, что это обеспечивает более надежное ведение пули по нарезам и делает ствол более «живучим».

В качестве оптического прицела обычно предлагается «Нимрад» четырехкратного увеличения. Пистолет также иногда снабжается прицельными приспособлениями, включающими постоянный целик с прямоугольной прорезью и мушку. Для стрельбы в сумерках целик и мушка могут быть снабжены светящимися точками по системе «триджикон» — три белые точки, две белые и одна зеленая.

Ударно-спусковой механизм — несамовзводный, с полуоткрытым курком и винтовой боевой пружиной. Флажок предохранителя смонтирован в выемках затворной рамы с обеих сторон, что позволяет сделать пистолет одинаково удобным для стрельбы с любой руки.



Ладонь стрелка от защемления ее взводимым курком предохраняет сильно развитый задний выступ рамки. Форма спусковой скобы с передним изгибом рассчитана на удержание оружия двумя руками, и это, надо признать, очень важно, поскольку прицельная стрельба из такого пистолета возможна преимущественно с двух рук. Емкость магазина для .50 AE — 7 патронов. По израсходовании патронов подаватель магазина включает затворную задержку. Ее рычажок помещен слева над рукояткой пистолета. Образец с шестидюймовым стволом при желании можно носить в кобуре.

Как и положено израильскому оружию, пистолет достаточно неприхотлив и прост в обращении. В случае профилактики он разбирается на шесть частей: рамку с ударно-спусковым механизмом, затворную раму с затвором, ствол с газоотводным устройством, поршень, возвратный механизм, магазин.

Вес пистолета великоват и превышает приемлемый для личного оружия, поэтому для облегчения рамку пытались делать из алюминиевого сплава. Однако алюминиевая рамка менее прочна и быстрее выходит из строя при мощных патронах. С другой стороны, рамка пистолета может быть выполнена и из нержавеющей стали.

Требующая высокотехнологичного производства и тщательной отделки система Desert Eagle стоит, по каталогам Magnum Research, недешево — от 789 до 1249 долларов США. Высокая цена, немалый (два килограмма) вес и общая длина в 27 сантиметров (при самом «коротком» стволе) так и не позволили Пустынному Орлу стать действительно популярным и массовым пистолетом. Во всяком случае, пока что его слава «пушки динозавра» не вышла за рамки круга любителей спортивной стрельбы, эксцентриков и кинематографических «плохих парней».

та. Коробчатые магазины могут содержать до 20 патронов в один или два ряда и позволяют быстро перезаряжать оружие.



НА ЗАМЕТКУ: крайне нежелательно передергивание гашетки пистолета. Не то чтобы это было опасно, просто у пистолета нет гашетки. Не предусмотрели, и все тут. Так что не передергивайте, и не передергиваемы будете.

Револьверы названы так из-за вращающегося барабана (от английского *revolve* — вращать, поворачивать), в котором находятся патроны. Обычно барабан револьвера содержит 5-7 патронов, а некоторые револьверы калибра .22 (5,6 мм) могут вмещать до 10 патронов. Патроны в барабане могут перезаряжаться двумя основными способами:

- один за одним, как, например, у Colt PeaceKeeper или нагана (и большинства старых револьверов);
- все сразу — когда барабан отбрасывается на специальном рычаге вбок (влево, в большинстве случаев) или когда рамка переламывается, открывая казенный срез барабана. При этом специальная деталь — экстрактор выбрасывает стреляные гильзы из барабана. Новые патроны вставляются по одному либо при помощи специальных обойм-спидлоадеров.

И револьверы, и пистолеты имеют два основных типа работы механизма: одинарного (или одиночного) действия (single action) и двойного действия (double action).

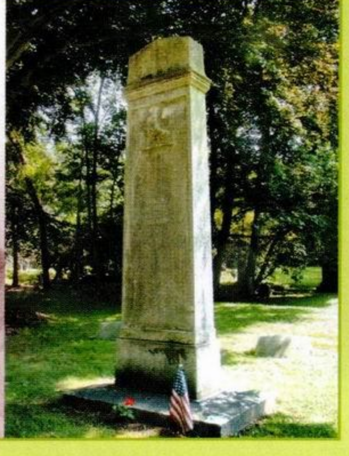
НА ЗАМЕТКУ: по многочисленным наблюдениям, револьвер следует *выхватывать*. Доставать, вынимать, извлекать можно пистолет, но с револьвером этот номер не проходит. Выхватывать — и все тут.

- *Одинарное действие* означает, что курок револьвера должен взводиться вручную для каждого выстрела (при взводе проворачивается барабан). Этот тип работы был единственно возможным для большинства ранних револьверов (вроде Peacekeeper) и до сих пор реализуется во многих револьверах. Этот режим улучшает точность стрельбы, но уменьшает скорострельность.

Для пистолетов же термин «одинарное действие» имеет несколько другое значение: курок для первого выстрела должен быть взведен вручную. Обычно это проделывается путем отведения назад и отпускания кожуха-затвора. При этом взводится бое-

Сэмюэл Кольт (Samuel Colt)





«Господь Бог создал людей, а полковник Кольт сделал их равными.»

Такая фраза, согласно легенде, написана на могиле великого оружейника по его просьбе. На самом деле, кроме фамилии и дат жизни, на скромном надгробии нет никаких надписей: для пуританина, уроженца богобоязненной Новой Англии, уподобление Господу Богу невозможно и неуместно. Да и звучала известная поговорка, появившаяся после гражданской войны (1861-1865 годов), несколько иначе: «*Авраам Линкольн дал людям свободу, а полковник Кольт уравнял их шансы*».

Что касается самого изобретения, то идея барабанного механизма пришла Кольту, по его утверждению, в бытность Сэмюэла юнгой на грузовом корабле, совершавшем рейсы в Индию. Принцип действия устройства он подсмотрел, наблюдая за кабестаном — механизмом, с помощью которого выбирают якорный канат. Пробивало себе дорогу новое изобретение нелегко: поначалу некоторые американские генералы утверждали, что револьвер не экономичен — «стреляет слишком быстро, патронов не напасешься». В результате оружейный завод, основанный изобретателем в 1837 году, был закрыт пять лет спустя — спроса на продукцию почти не было. Зато ковбои, бандиты и рейнджеры, словом, те, для кого темп стрельбы решал вопрос продолжительности жизни, оценили изобретение по достоинству.

Но истинным триумфом нового оружия, принесшим изобретателю богатство и славу, стала гражданская война. Если в конфликте с Мексикой США использовали 1000 револьверов, то теперь счет шел на десятки тысяч стволов.

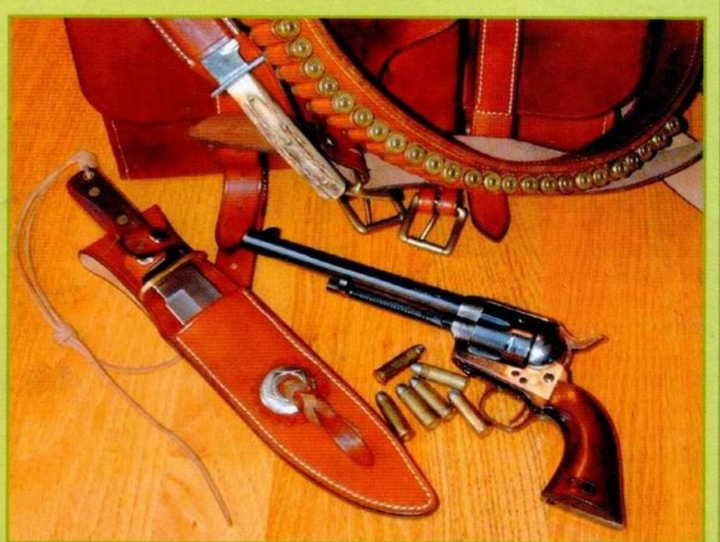
Именно война между Севером и Югом, ставшая ключевым событием истории США, положила начало триумфальному шествию револьвера по миру.

Сегодняшний день дописывает последнюю страницу в славной истории револьвера. В качестве аргумента приведу несколько строк из книги Евгения Сорокина «Основы боевой стрельбы из пистолета. Израильский стиль». Цитирую: «*В современном мире револьвер уже не является боевым оружием в силу своих органических и неустранимых недостатков. В боевых условиях возможна только стрельба самовзводом, что крайне отрицательно влияет на скорость и меткость стрельбы. Револьвер отличается малой емкостью барабана, низкой скоростью перезаряжания и плохим балансом. Современный пистолет надежнее револьвера. Большинство задержек пистолета устраняются мгновенно, задержка револьвера означает длительное прекращение стрельбы. В результате револьвер остался на вооружении там, где оружие выполняет скорее декоративные функции: в полиции Великобритании и некоторых «спокойных» европейских стран и т.п. В силу традиции револьверы еще применяются в единичных полицейских управлениях в США*».

Так что жизнь револьвера в качестве служебного, а тем более — боевого оружия, действительно, неуклонно близится к концу.

Все же надо отметить, что в последнее время в России специально создано несколько образцов крупнокалиберных револьверов, которые пригодны для решения специальных боевых задач. В основном же по миру револьверы используются или на охоте, или для развлекательной стрельбы.





вая пружина и досылается в казенник первый патрон. Для последующих выстрелов взведение боевой пружины и цикл перезаряжания производятся автоматически, при откате затвора.

■ ЭТО ВАЖНО: убедительная просьба не нажимать на курок, пытаясь выстрелить. Курок следует взводить, а нажимать лучше на спусковой крючок. Вероятность успешного выстрела при таком подходе резко возрастает. Несмотря на это, многие продолжают сладострастно жать на курки. К примеру, по словосочетанию «нажал на курок» Google выдает около 18 400 результатов, что, впрочем, не добавляет в процесс ни грамма здравого смысла.

❖ *Двойное действие* для револьверов означает, что для первого и всех последующих выстрелов курок взводится мускульной силой стрелка при нажатии на спусковой крючок. При этом проворачивается барабан. Этот режим увеличивает темп стрельбы и упрощает стрельбу, но значительно увеличивает силу, необходимую для спуска (с 1-2 кгс у револьверов одинарного действия до 5-6 кгс и более — у револьверов двойного действия). Читайте — снижает точность.

В пистолетах курок взводится за счет нажатия спускового крючка только для первого выстрела, а все остальные происходят при автоматическом взведении курка. Однако первый патрон должен быть дослан в патронник путем передергивания затвора. Как правило, пистолеты двойного действия при этом остаются на боевом взводе, аналогично пистолетам одиночного действия, однако они позволяют снять курок с боевого взвода и носить оружие с патроном в патроннике и невзведенным курком. Кроме того, такой режим позволяет попробовать повторно выстрелить патроном, давшим осечку, еще раз нажав на спусковой крючок.

Некоторые, главным образом компактные, пистолеты и револьверы имеют механику только двойного действия, при которой курок **всегда** взводится только нажатием на спусковой крючок, даже если перезарядка ведется автоматически. Часто в таком оружии нет предохранителя, так как схема обеспечивает выстрел только при полном выжимании спуска со значительным усилием, и в нем просто нет нужды.

■ НА ЗАМЕТКУ: в некоторых художественных произведениях герой досылает обойму в патронник. Полагаю, что означенный герой (если он не обделен физической силой) получит в итоге весьма странное устройство обескураживающих очертаний, к стрельбе абсолютно не пригодное.

Следует отдельно сказать о высокотехнологичной тенденции в разработке пистолетов — использовании полимерных и композитных материалов для изготовления рамки пистолета. Естественно, что серийные цельнопластиковые или керамические пистолеты — это пока еще фантастика, ибо стволы, затворы и основные части УСМ (в особенности — пружины) делают из стали. У полимерной рамки есть свои плюсы и минусы. Первый, наиболее ощутимый плюс — меньший вес. Она облегчает пистолет на 150-200 грамм. Второй плюс — дешевизна изготовления и меньшее число деталей рамки. Третий — высокая коррозионная стойкость современных полимеров.

Наиболее характерные представители класса «пластмассовых» пистолетов — серия Glock, Smith & Wesson Sigma, CZ100.

ТОНКОСТИ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ СТВОЛА И ЗАТВОРА

Автоматика пистолета, позволяющая вести достаточно плотный огонь с боевого взвода без перезарядки после каждого выстрела, работает на эффекте отдачи затвора при выстреле (третий закон Ньютона).

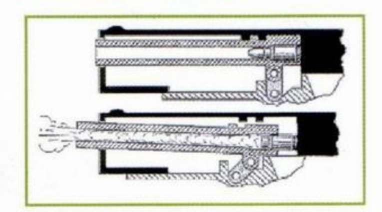
Из систем с использованием отдачи затвора в зависимости от связи затвора со стволом выделяют два типа: со свободным и с полусвободным затвором.

Свободным называют затвор, не имеющий какой-либо связи со стволом и только прижимаемый к его казенной части своей пружиной. В этом случае откат затвора под действием импульса отдачи начинается с момента начала развития давления пороховых газов. Данная схема обладает весьма серьезным и практически неисправимым недостатком — разгерметизация канала ствола при выстреле и, как следствие, низкая дульная скорость пули.

Системы с *полусвободным* затвором позволяют отпирать канал ствола и извлекать стреляную гильзу в более выгодных условиях, однако они не полностью избавлены от недостатков свободного затвора. В оружии под сравнительно мощный патрон открывание канала следует производить при значительном падении давления пороховых газов после вылета пули.

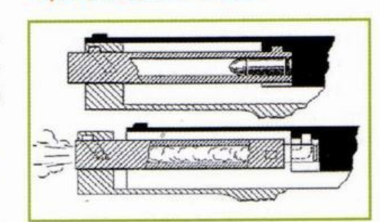
ВАРИАНТЫ СХЕМЫ ПОЛУСВОБОДНОГО ЗАТВОРА

Снижающийся ствол



На поверхности ствола есть вырезы, в которые входят выступы внутренней поверхности кожуха-затвора. Таким образом обеспечивается жесткое сцепление затвора со стволом. Во время выстрела затвор, отбрасываемый назад силой отдачи, увлекает за собой и ствол. Двигаясь назад, ствол одновременно оседает вниз, так как с помощью серьги, имеющей вращательное движение, он связан с неподвижным корпусом. После снижения ствола его вырезы расцепляются с выступами затвора. Ствол останавливается, а затвор продолжает движение назад под воздействием инерции и остаточного давления пороховых газов на дно гильзы.

Вращающийся ствол

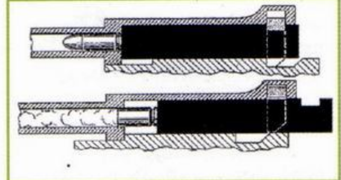


Ствол на своей наружной поверхности имеет два выступа, один из которых скользит внутри наклонного паза корпуса, а другой — внутри поперечного паза в затворе. Во время выстрела выступ, находящийся в поперечном пазу, обеспечивает надежное сцепление, поэтому вслед за затвором отдача увлекает за собой и ствол. Движение ствола назад сопровождается его вращением вокруг продольной оси, так как другой выступ ствола, взаимодействуя с неподвижным корпусом, скользит по наклонному пазу. После поворота ствола на определенный угол запирающий выступ выходит из поперечного паза затвора и таким образом освобождает его.

Запирание качающейся личинкой или прямолинейно скользящим клином

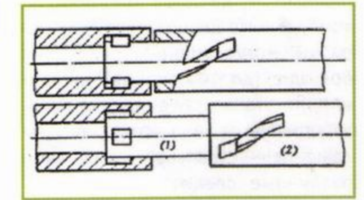


Действие запирающих устройств, работающих по этому принципу, основано на том, что сцепление затвора и ствола осуществляется с помощью специальной детали, которая изменяет свое положение после короткого отхода назад подвижных частей в результате взаимодействия с неподвижным корпусом, в результате чего освобождается затвор.



Запирание с помощью системы рычагов

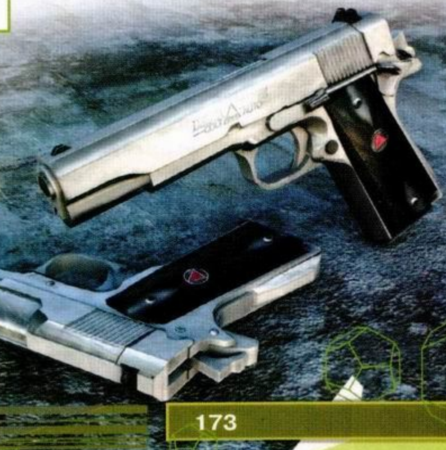
Затвор, находясь в крайнем переднем положении, подпирается сзади рычагами, соединенными со ствольной коробкой (представляющей одно целое со стволом) и занимающими положение мертвой точки.

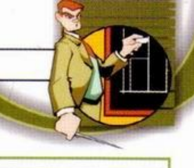


Во время выстрела назад отходят затвор вместе с запирающими рычагами и ствол со ствольной коробкой. При этом рычаги наталкиваются на неподвижный корпус оружия, меняют свое положение и выходят из положения мертвой точки — происходит освобождение затвора и дальнейший его отход.

Запирание поворотом затвора

Запирание канала ствола осуществляется за счет сцепления боевых упоров затвора при его повороте в крайнем переднем положении с вырезами ствольной коробки. Отпирание и запи-





рание осуществляются затворной рамой аналогично схеме запирания перекосом затвора.

ПРАВО ВЫБОРА (ЕСЛИ ВАС ВЫЗВАЛИ НА ДУЭЛЬ)

Пистолеты целесообразно применять на дистанциях до 50 метров, а при необходимости прицельной стрельбы — до 25-30 метров. Только отдельные длинноствольные образцы могут точно стрелять на бо**о**льшие (до 100 метров) дистанции, но это исключения, для которых требуется либо устойчивое положение — стрельба с упора, либо различные специальные приспособления вроде *кобуры-приклада* или *сошек*. Пистолеты удобны для скрытого ношения в силу своих малых размеров и массы. Образцы, весящие с патронами более 1,5 кг, считаются тяжелыми. Магазины пистолетов бывают однорядными и двухрядными. Емкость однорядного магазина обычно 6-9 патронов, а двухрядного — 12-18 патронов. Для некоторых автоматических пистолетов и пистолетов, используемых органами охраны правопорядка, могут применяться магазины большей емкости — до 30 патронов и выше. Особо важно это для пистолетов, где предусмотрена возможность ведения автоматического огня (АПС, Beretta 93R).

Прочитав предыдущий абзац, многие, вероятно, решили, что лучший пистолет — самый легкий, под самый мощный патрон и с самым большим магазином. Если бы все было так просто! На практике пистолет, близкий к идеальному, — это тот, который наиболее соответствует поставленной задаче. При выборе пистолета надо учитывать, как и в каких условиях его использовать.

❖ Чем тяжелее пистолет, тем меньше его подбрасывает при выстреле. Из него легче совершать точный повторный выстрел по цели. Для особо мощных пистолетов большой вес просто необходим — сильнейшая отдача требует погашения массой. В противном случае стрельба вызывает у стрелка болезненные ощущения и может даже привести к травме кисти или суставов руки... Ну, а легкий пистолет удобнее носить, особенно скрытно, он быстрее наводится на цель.

❖ На точность стрельбы заметно влияет правильная эргономика пистолета. Удобная рукоять такова: угол наклона около 110 градусов, насечки на всех ее поверхностях, сужение к верхней ее части. Последнему часто мешает двухрядный магазин, без которого в определенных ситуациях приходится тяжело: смена магазина — это тоже драгоценное время, а возможно, и жизнь.

❖ Пистолет с длинным стволом (длинной прицельной линией) обеспечивает более легкое и точное прицеливание. Он дальше и точнее стреляет, поскольку пуля, вышедшая из длинного ствола, обладает большей дульной энергией. Пистолет с тяжелой, массивной рукоятью и коротким стволом (центр тяжести близко к ладони) удобен при скоростной стрельбе.

❖ Спортивный пистолет с длинным, специально утяжеленным стволом и эргономичной рукоятью может быть довольно мощным, идеально лежать в руке, быть чрезвычайно точным, но носить его крайне неудобно. Да и на быструю перезарядку такие пистолеты обычно не рассчитаны. Маленький пистолет не привлекает внимания, его легко спрятать на теле, но в силу соответствующих размеров рукояти его не очень удобно держать, а короткий ствол ограничивает дальность эффективного огня.

❖ Различные пистолеты и револьверы чудовищных калибров, такие как пресловутый Desert Eagle или Colt Python, превращают каждый выстрел в источник незабываемых ощущений, так что, если вы хотите хоть куда-нибудь попасть, но так, чтобы при этом в этом «где-нибудь» не оказались вы, про скоростную стрельбу лучше забыть напрочь.

ИТАЛЬЯНСКАЯ СЕМЕЙКА

Плюнь в глаза тому, кто скажет, что можно объять необъятное.

Козьма Прутков



Как бы ни хотелось нам объять необъятное, не удается. Так что придется, как я и обещал, описать только самые ходовые марки пистолетов, встречающихся в компьютерных играх. Итак, господа, Пьетро Беретта и его детища. Прошу любить и жаловать.

BERETTA 85FS, BERETTA 86

Калибр: 9x17 mm Short
УСМ: двойного действия
Вес без патронов: 620 g
Длина: 172 mm
Длина ствола: 97 mm
Емкость магазина: 8 патронов



Пистолеты серии 8X были впервые выпущены итальянской компанией Pietro Beretta Spa в 1976 году. Первыми появились модели 81 и 84, вскоре за ними последовали модели 82 и 85. Все они отличались только калибром и емкостью магазинов: двухрядные магазины на 12 и 13 патронов у моделей 81 и 84 соответственно, однорядные на 8 патронов — у моделей 82 и 85. В 1986 году появилась Beretta 86 — гибрид модели 85 и более ранней 950. У нее была изменена конструкция рамки и затвора, а ствол откидывался вверх. Такая конструкция позволяла осматривать, чистить и разряжать пистолет, не прилагая таких усилий, какие требуются для снятия завтора в классической конструкции. В опущенном (боевом) положении ствол фиксировался кнопочной защелкой.



BERETTA 92

Калибр: 9x19 mm
УСМ: двойного действия
Общая длина: 217 mm
Длина ствола: 125 mm
Вес: 950 g
Емкость магазина: 15 патронов

Модель 92 была разработана фирмой Pietro Beretta Spa в 1976 году на основе более ранней модели образца 1951 года. Основными отличиями стали двухрядный магазин повышенной емкости (15 патронов вместо 8), УСМ двойного действия и рамка из алюминиевого сплава.

Автоматика была построена по схеме с коротким ходом ствола и запиранием по типу Walter P38 — качающейся в вертикальной плоскости личинкой. Предохранитель располагался слева на рамке, кнопка защелки магазина — в нижней части рукоятки. Прицельные приспособления — нерегулируемая мушка и съемный целик, установленный в паз типа «ласточкин хвост». Наружный экстрактор выполнял также роль индикатора наличия патрона в патроннике.

Пистолет был принят на вооружение в итальянских вооруженных силах и полиции, поставлялся на экспорт и производился по лицензии. В настоящее время базовая модель уже не производится.



BERETTA 93R

Калибр: 9x19 mm Luger/Parabellum/NATO
УСМ: одинарного действия
Вес без патронов: 1170 g
Длина: 240 mm
Длина ствола: 156 mm (с компенсатором)
Темп стрельбы: 1100 выстрелов в минуту (очередями по 3 выстрела)
Емкость магазина: 20 патронов

Автоматический пистолет Beretta 93R был разработан в середине 70-х годов на базе только что созданного самозарядного Beretta 92. Буква R в индексе обозначает возможность стрельбы очередями (Raffica). Пистолет предназначался для различных специальных формирований полиции и карабинеров, то есть для тех, кому необходима максимальная огневая мощь в скоротечных контактах на малых и сверхмалых дистанциях. Он поступил на вооружение таких элитных правоохранительных подразделений Италии, как Carabineri GIS и NOCS. В связи с малой популярностью класса автоматических пистолетов и появлением более дешевых и не менее эффективных компактных пистолетов-пулеметов (к примеру — UZI) в настоящий момент пистолеты Beretta 93R уже не производятся.

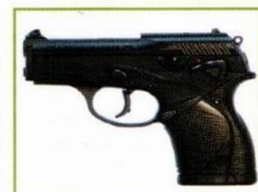
Конструктивно Beretta 93R базируется на самозарядном Beretta 92 и имеет ту же схему автоматики с использованием энергии отдачи при коротком ходом ствола. Сцепление ствола и затвора при выстреле осуществляется качающейся личинкой, расположенной под стволом. По сравнению с 92-й моделью усилена рамка и утяжелен затвор. Ударно-спусковой механизм — курковый, одинарного действия. Предохранитель и переводчик режимов огня выполнены слева на рамке и расположены на одной оси, при этом рычажок переводчика режимов огня направлен вперед, а предохранителя — назад. Механизм управления режимами огня скрыт под правой щечкой рукоятки пистолета и допускает ведение одиночных выстрелов или автоматического огня с отсечкой очереди по 3 выстрела. Теоретический темп стрельбы — 1100 выстрелов в минуту. Для повышения устойчивости оружия при стрельбе очередями пистолет оснащен небольшой складной передней рукояткой перед спусковой скобой, а также отъемным плечевым упором (прикладом). Штатно Beretta 93R комплектуется магазинами на 20 патронов, однако к ним подходят и магазины на 15 патронов от пистолетов Beretta 92. Ствол — удлиненный, с реактивным дульным компенсатором, уменьшающим подброс ствола при выстреле.

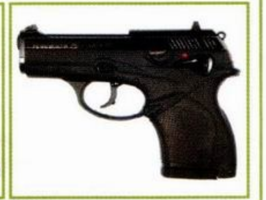


BERETTA 9000S

Калибр: 9 mm Para, 9x21mm IMI, .40S&W
УСМ: двойного действия (модель F) или только двойного действия (модель D)
Вес без патронов: 730-780 g
Длина: 168 mm
Емкость магазина: 12 (9 mm) или 10 (.40) патронов

Первый пистолет фирмы «Беретта» с полимерной рамкой. Компактный, но достаточно мощный. Построен по схеме с коротким ходом ствола и запиранием по браунинговскому принципу — снижением ствола. Версия F оборудована наружным двусторонним предохранителем, служащим также для снятия курка с боевого взвода. Версия D — без внешних предохранителей. Все пистолеты серии 9000 имеют внутренний предохранитель, блокирующий ударник до полного выжимания спускового крючка и индикатор наличия патрона в патроннике.

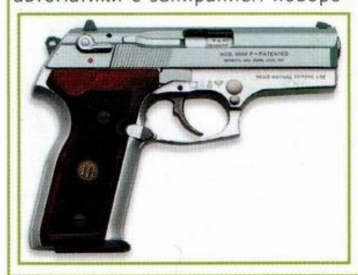




BERETTA COUGAR 8045 КАЛИБРА .45ACP

Калибр: .45ACP
УСМ: Двойного действия (модели F) или только двойного действия (модели D)
Длина: 180 mm
Длина ствола: 92 mm
Вес без патронов: 920 g
Емкость магазина: 8 патронов

В 1994 году фирма Beretta вывела на рынок новую серию, имевшую индекс «8000» и коммерческое наименование «Cougar». Эти пистолеты разительно отличались от всех предыдущих, так как, во-первых, имели полностью закрытый сверху затвор с небольшим окном для выброса гильз, а во-вторых, редко используемую схему автоматики с запиранием поворотом ствола. Новый пистолет оказался удачным. Он довольно широко используется полицией США, главным образом — в калибре .40S&W. В 1999 году специально для американского рынка был выпущен вариант пистолета Cougar 8045 под патрон .45ACP, отличавшийся однорядным магазином и чуть большими размерами.



Пистолеты серии Beretta 8000 Cougar построены на основе автоматики с использованием энергии отдачи при коротком ходе ствола. Запирание ствола осуществляется его поворотом при помощи одного боевого упора в районе казенной части, входящего в паз на внутренней стороне затвора. Вращение ствола происходит за счет скольжения выступа ствола вдоль спирального паза вкладыша рамки. Упомянутый вкладыш установлен в рамке не жестко, а может двигаться взад-вперед под действием отдачи, сжимая пружину, уменьшая пиковую нагрузку от отдачи подвижных частей, передаваемую на руку стрелка. Самовзводный ударно-спусковой механизм в целом идентичен УСМ пистолетов Beretta 92FS: открытый курок, двусторонний рычаг-предохранитель, блокировка ударника.

BERETTA PX4 STORM

Калибр: 9x19 mm Luger/Para и .40S&W
УСМ: двойного действия
Вес без патронов: 780-800 g
Длина: 193 mm
Длина ствола: 102 mm
Емкость магазина: 17 (9 mm) или 14 (.40) патронов

Пистолет PX4 Storm — новейшая разработка компании Beretta, объявленная в конце 2004 года. Этот пистолет ориентирован в первую очередь на рынок полицейского оружия в США, где и начались первые его продажи. По устройству PX4 Storm продолжает линию 8000 Cougar, унаследовав общую схему автоматики и УСМ. Значительному усовершенствованию подверглась эргономика оружия (адаптация под конкретного стрелка). Реализованы такие современные концепции, как сменные элементы управления оружием и сменные затыльники рукоятки, позволяющие подогнать оружие под ладонь владельца. Кроме того, на PX4 можно установить подствольный фонарь или лазерный целеуказатель.

Пистолет построен на основе автоматики с использованием энергии отдачи при коротком ходе ствола. Принцип запирания ствола аналогичен модели 8000. Рамка оружия выполнена из ударопрочного полимера, со сменными затыльниками рукоятки.

Ударно-спусковой механизм — курковый, бывает нескольких типов:

- **Type F**, с расположенными на обеих сторонах затвора рычажками ручного предохранителя, при включении автоматически снимающего курок с боевого взвода;
- **Type G**, аналогичный Type F, но рычажки выполняют только функцию безопасного спуска курка;
- **Type D** — только двойного действия, с курком без спицы, без рычажков на затворе;
- **Type C** — аналогично Type D, но с меньшим усилием на спуске.



Емкость штатных магазинов — 17 патронов калибра 9 мм или 14 патронов калибра .40. Кроме того, компания Beretta производит специальные удлинители магазинов, увеличивающие их емкость на 3 патрона (до 20 и 17 патронов соответственно).

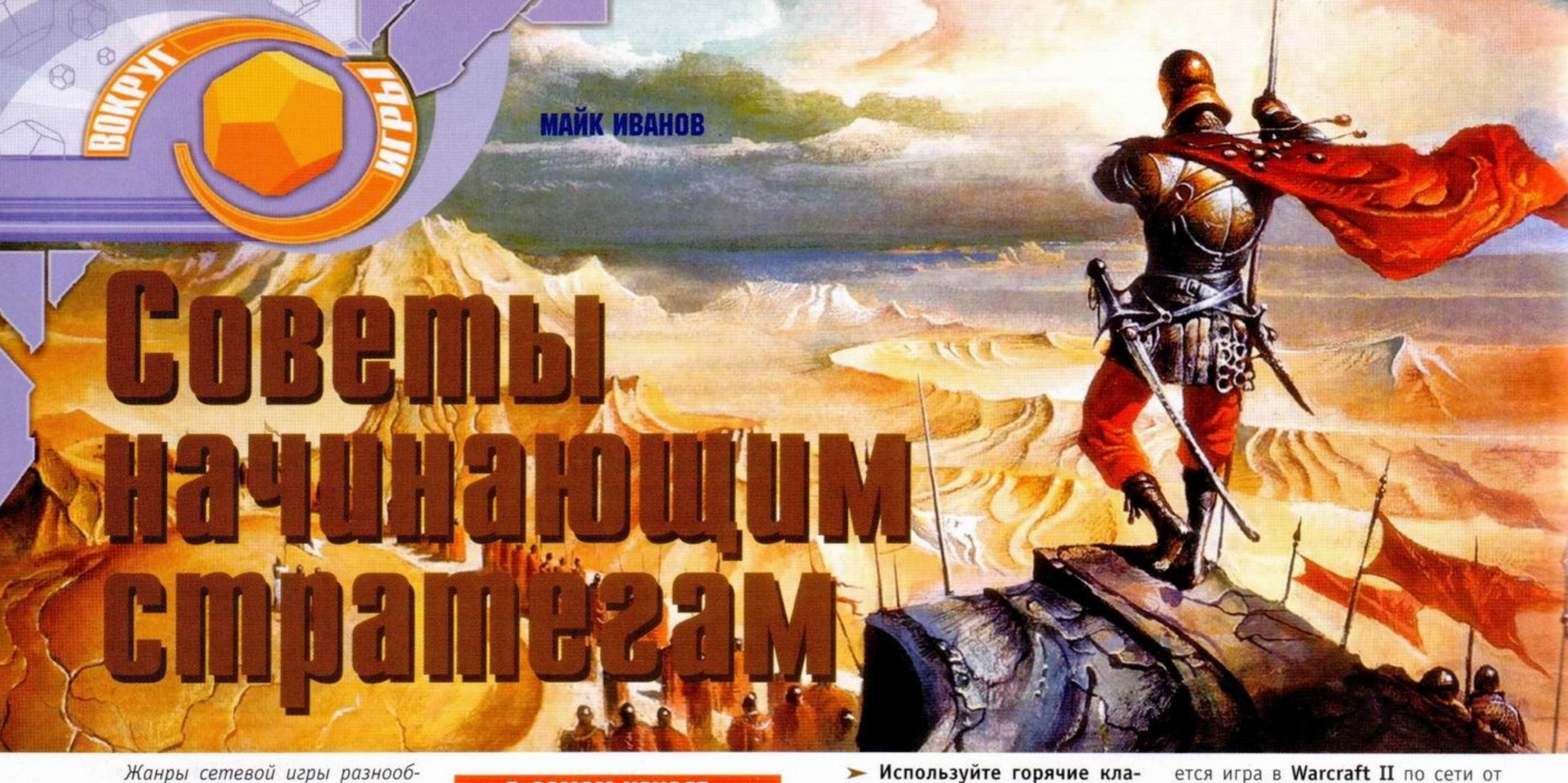
❖ ❖ ❖

В завершение хочу выразить благодарность всем, кто оказал неоценимую помощь при написании статьи: Александру Стайкину, Дмитрию Мартынову, Николаю Хорькову, Джону Ву, Ивану Орлову, Максиму Шорикову.

Особую признательность — Максиму Р. Попенкеру — за любезно предоставленные фотографии и тактико-технические данные оружия из его веб-архива.

❖ ❖ ❖

Ну, вот, собственно, и спет гимн пистолетам. Плохо ли, хорошо — вам решать, дорогие читатели. А я к вышеизложенному могу добавить лишь одно. До новых встреч. И будьте счастливы при малейшей возможности.



МАЙК ИВАНОВ

Советы начинающим стратегам

Жанры сетевой игры разнообразны, и любой игрок найдет себе подходящее развлечение с веселой компанией. Кто-то будет часами носиться по одной и той же карте в «контру», отстреливая товарищей из любимой трехлинейки. Кто-то включает зажигание, вдавливает педаль газа и крепко сжимает лапой руль. Но эта статья — для тех, кто хочет часок-другой провести, повелевая хоть кем-нибудь — воинами, магами, танками или стихиями.

Может показаться, что опытному игроку в **Warcraft III** его навыки едва ли сильно помогут, вздумай он, скажем, сыграть в **Command and Conquer: Generals**. Но это не так — в большинстве стратегий реального времени путь к победе строится по одним и тем же правилам. А раз правила есть, их можно вывести, пронумеровать, прошнуровать и собрать в одном месте. Например, в этой статье.

И, если даже вы только-только подступились к игре, но уже хотите попробовать свои силы в сети, эти советы помогут вам быстрее стать зубром сетевых баталий.

В САМОМ НАЧАЛЕ...

➤ **Узнайте главное**. Если ваше знакомство с игрой начинается с игры по сети, расспросите поделившегося диском друга об основных чертах игры. Какие в игре ресурсы? И как они добываются? Есть ли альтернативный способ раздобыть их? Какие войска есть у каждой из сторон? Не обязательно узнавать «все и сразу» (все равно запомнить сложно), а хотя бы на уровне «это хорошо, а это не стоит внимания». Чем может помочь один союзник другому — передать ресурсы, построить свое сооружение на его базе, подарить войска?

➤ **Используйте предстартовую информацию.** В некоторых играх перед началом партии вы можете увидеть всю карту, на которой произойдет побоище (и не одно). Особенно внимательно оцените расположение ресурсов и полезных построек. Быстро их захватив, вы сэкономите много сил в будущем. А если нельзя захватить, то стоит хотя бы попробовать их сломать, чтобы врагу не досталось.

➤ Иногда лучше заранее договориться о неприменении высокоуровневых технологий — атомный холокост не так интересен, как танковые бои.

➤ **Используйте горячие клавиши и группировку войск.** Это поможет вам быстрее отдавать приказы — значит, они будут раньше выполняться. Логично.

➤ **Учитывайте влияние скорости игры**. Скорость игры прямо влияет на то, как быстро вам и вашему оппоненту надо реагировать на изменение игровой ситуации. Быстрая игра делает более эффективными неожиданные удары и контратаки, наказывая за неаккуратное управление войсками. Чем больше событий произойдет за то время, что потребуется вам на переключение вида на фрагмент карты, где началась битва, тем больше зависит от вашей системы защиты и данных войскам команд. Например, «стоять на месте», или «патрулировать», или «атаковать противника в поле зрения»...

Другая сторона этого вопроса относится к играм в волшебных мирах. Чем выше скорость игры, тем сложнее управлять магическими существами — если пехоте достаточно указать цель одним щелчком мышки (там сами разберутся), то магу надо выбрать заклинание, нередко пробравшись через пару меню, а только потом назначить цель. К этому моменту, возможно, первоначальной цели уже и не будет, и нужно уже не пускать огненный шар, а, к примеру, лечить рыцарей. Использование горячих клавиш поможет не утерять контроль, но чаще всего на высоких скоростях иногда лучше положиться на грубую силу, чем на магию.

ЭКОНОМИКА

Марксистская экономическая теория не зря говорила о базисе и надстройке. В стратегиях надстройка совсем иная, но развитая экономика — ключ к победе.

➤ **Обеспечьте постоянный приток финансов.** Когда-то я спросил своего друга, чем отличается игра в **Warcraft II** по сети от игры с компьютером. Он дал мне примерно такой ответ: «Играя против компьютера, ты быстро строишь казармы, потом строишь десять солдат, а потом — крестьян, чтобы построить все остальное. Когда играешь по сети — быстро строишь тридцать крестьян, чтобы они выкопали больше золота, а уж потом начинаешь строить все прочее».

Это, конечно, преувеличение, но если вы постоянно сталкиваетесь с тем, что у вас не хватает ресурсов, то прогнило что-то в Датском королевстве. В старых играх от **Westwood** (например, **Red Alert 1-2**) первым делом надо построить пару дополнительных рудокопов или заводов по переработке руды. В **C&C Generals** стоит сосредоточиться на тех способах, которые не зависят от ресурсов карты — например, хакерах. Если у вас есть возможность построить что-то, что увеличит эффект ваших усилий (будь то изобретение тележки для крестьян или обогатительный завод для рудокопов), сделайте это как можно раньше.

➤ **Заботьтесь о ресурсах**. Обычно в начале игры недалеко от вас есть золотая шахта (или ее эквивалент в игре). Стоит быстро разведать окружающую местность и захватить постоянные источники ресурсов (то есть те, которые не требуют усилий ваших крестьян/техники для работы), если такие есть в игре. Если же в пределах досягаемости есть несколько источников одного типа — скажем, тех же золотых шахт — и они рано или поздно кончаются, надо не бросать всех крестьян на ближайшую к вам, а распределить их усилия. Тогда вы не окажетесь в ситуации, когда денег нужно много и сразу, а ближайшие запасы находятся на другом конце карты; сбереженное всегда останется под рукой. Заодно уменьшатся шансы противника зарубить всех ваших крестьян одним набегом.

➤ **Не растягивайте коммуникации без необходимости.** Если ваш крестьянин бегает за золотом на противоположный конец карты, он рискует в один из забегов наткнуться на вражеский диверсионный отряд, и тогда едва ли он порадует вас своим мешком золота. Вдобавок при длинных маршрутах он совершает один рейс за время, которого хватило бы для нескольких. Вероятно, можно построить «приемник» добычи поближе к месту действий. Заодно удастся укрепить кусочек территории и обезопасить ресурсы от покушений соперника. Однако не переусердствуйте — постройка каждой дополнительной базы, например, в клонах **Command & Conquer** — занятие не из дешевых. Иногда стоит потерпеть и на сэкономленные деньги построить армаду, которая победит противника.

➤ **Лишите оппонента ресурсов.** Этот способ применим не всегда — как минимум, в игре должны быть важны собираемые ресурсы, например, в **C&C Generals** применить его без использования супероружия достаточно сложно. Другая проблема — для использования этого метода надо обладать определенным преимуществом в технике, чтобы разделение ваших сил на две части не сделало вас легкой жертвой. Один из способов — уничтожить тех, кто добывает эти ресурсы. Если это достаточно многочисленные дешевые отряды, то тактика не увенчается особым успехом без значительных вложений; если же добычу ведут несколько дорогих образцов новейшей техники, то уничтожение, например, авиацией любого из них может замедлить развитие противника. Отдельный случай — когда ресурсы добываются строениями. Тогда одна из основ тактики — быстрый рейд на удаленные постройки и при благоприятной фазе луны возведение на их месте своих.

Ну что же, экономические советы закончились. Перейдем к вопросам стратегии.

СТРАТЕГИЯ

➤ **Закрепитесь во всех стихиях.** Как правило, война в RTS идет и на земле, и в воздухе, и на море. Очень часто встречается следующая ситуация: нападения с воздуха спокойно отбиваются специфическими наземными войсками, а вот с морем сложнее — не имея морских судов, бороться с вражеским флотом трудно. Выбирайте один из двух вариантов — или вы играете так, чтобы все усилия противника навредить вам с моря были обречены на провал (например, ваша база расположена слишком далеко от берега, чтобы ее можно было уничтожить корабельной артиллерией или внезапно высадить десант), или вы стараетесь контролировать море в том числе. Дело в том, что часто в играх присутствуют разного рода подводные лодки, которым не могут или почти не могут повредить никакие войска, кроме водных. Но все ваши попытки построить флот обитающая в ваших территориальных водах «волчья стая» вполне может обречь на провал. В начале игры потратьте время на отстройку порта и нескольких подлодок — и вам удастся отбиться, а то и самому запереть противника на его клочке суши.



Наши дельфины на берег так и не вылезут, но свой порт противник уже не построит. С моря его погибель и придет на наших авианосцах.

➤ **Не играйте как компьютер!** Во времена первых RTS (**Dune II**) искусственный интеллект (тогда еще определенно Artificial Idiot) к выбору пути атаки подходил просто — направлял свои войска по кратчайшему маршруту между своей и вашей базой. Конечно, это путь самый простой, но именно с этой стороны и будет сильнее всего укреплена вражеская крепость.

➤ **Будьте готовы к тому, что соперник не ведет себя, как компьютер.** Тот, с кем вы играете, наверняка тоже знает это правило — так что не поленитесь, поставьте укрепления со всех сторон базы, даже если оттуда прийти в гости вроде бы совсем-совсем некому. На дальних подступах имеет смысл разориться на дальнобойные орудия. Во-первых, могут помочь при штурме с фронта (то-то будет сюрприз для прорвавших основную линию обороны врагов), а главное — изрядно покусать вражеские войска, пока они обходят ваши укрепления, если оппонент немного ошибется с дистанцией маневра.

➤ **Найдите другой путь.** Почти наверняка есть и иной путь к победе, кроме как прислать много танков и устроить Курскую дугу в миниатюре. Как правило, в игре есть специфические отряды, которые при грамотном использовании могут обеспечить победу — разного рода коммандо, инженеры, шпионы.

➤ **Отвлекайте внимание.** Есть много операций, для правильного выполнения которых нужна постоянная концентрация внимания — от согласованного перемещения войск до укрепления удаленных районов. Если вам удастся соперника отвлечь, то, возможно, и на основном поле деятельности удастся добиться успеха, пока тот разбирается с вашим сюрпризом. К числу таких относятся, например, неожиданные высадки десанта в глубокий тыл или диверсии типа отключения электричества (не в том смысле, чтобы поиграть в чубайсики и выдернуть шнур питания). Даже если особого вреда ваша легкая пехота нанести не сможет, соседу придется наскрести ближайшие танки и отправить на ликвидацию прорыва — полуминуты, пока забытые вами герои сражаются за родину, вам вполне может хватить для организации внезапного удара.

➤ **Не давайте отвлекать себя.** Все не так сложно, как может показаться сразу. Зачастую достаточно выставить более или менее равномерно автоматические средства защиты от всяких сюрпризов. Сбросили десант — так там давно стоит пулеметное гнездо, пускай бегают. Заслали шпиона — его уже пионеры с собаками ищут... От более серьезных действий это не поможет. Но тут уже от вашего умения зависит, удастся ли вам второстепенное для противника поле боя сделать основным в баталии.

➤ **Нападайте, когда у вас значительное преимущество.** Военная наука считает, что атаку стоит начинать, когда вы имеете трехкратное превосходство в силе, и семикратное превосходство — в случае сильно укрепленного района. Большинство игр не поддерживают создание таких укрепрайонов, но сама идея о двух- или трехкратном преимуществе работает и здесь. Постарайтесь разделить войска противника — например, начните разведку боем с двух сторон, а затем атакуйте основными силами в том месте, где оборона наиболее слаба.

➤ **Информация — ключ к победе.** С тех пор, как в **Warcraft II** появился **Fog of War**, стратегии существенно изменили свой вид — держать под контролем всю территорию стало гораздо сложнее. Неожиданная атака упростилась, и потому надо любым способом держать как можно большую часть карты в поле зрения. Вам помогут спутник-шпион, маг-телепат или просто отряд на господствующей возвышенности. Если же в игре есть средства подавления разведывательных средств — как, например, Gap Generator в **Red Alert**, обязательно пользуйтесь ими. У противника гораздо больше шансов ошибиться, рассчитывая свои силы, если ваши он определяет только по размеру темного пятна на своей карте. Вдобавок это сильно помогает защищаться от авиации и других отрядов, цель которым надо назначать заранее. Изредка (как, например, когда-то в **Total Annihilation**) появляется мобильный отряд, скрывающий все на определенном расстоянии от себя от радаров противника. Строить его необходимо, он поможет изрядную часть пути проделать незаметно.

➤ **Заставьте противника напасть в невыгодной для него ситуации.** Сделать это не всегда легко, но способы есть. Например, оставьте его без ресурсов, поставив охрану около ближайших шахт — он будет вынужден бросить силы на зачистку территории или медленно проиграть. Когда войска покинут базу, вы сможете или атаковать их, пока укрепления остались далеко, или напасть на базу, пока гарнизон



Классическая герилья — собранные ресурсы пропали, крестьян строить заново, войска срочно перебрасывать...

покинул пост. Особенно успешно подобная тактика работает, если вы можете строить в произвольном месте укрепления — мобильные войска вам понадобятся для атаки.

Другой способ — атаковать его постепенно восстанавливающимися войсками, наносящими существенный вред. Примером могут послужить авианосцы из **Red Alert 2**: сбитые самолеты быстро регенерируются, и пара-тройка таких кораблей представляет угрозу для любой базы или армии. Ждать в такой ситуации — решение проигрышное, и чем дольше враг задержит свои действия, тем больше средств ему придется пустить на ремонт после атак палубной авиации. Супероружие в **C&C: Generals** можно условно отнести к этому же классу — беда в том, что оно слишком медленно восстанавливается. Но в сочетании с генеральскими способностями почти всегда способно решить как минимум тактическую задачу.

➤ **Сосредоточьте усилия на одной стихии**. Как уже говорилось, для успешной атаки желательно иметь превосходство над защищающимся в два-три раза. Для этого вам надо выбрать, где же именно — на суше, в воде или воздухе — вы будете добиваться превосходства. Однако будьте готовы при необходимости сменить тактику — если противник особо старательно развивает ту же область, успеха вам добиться будет непросто. Выбор же конкретной стихии зависит от баланса сил в игре.

➤ **Взаимодействуйте с союзниками!** Если вы играете командой, действуйте сообща: атаку с двух сторон гораздо сложнее отбивать, так как нельзя сконцентрировать усилия. Если ваш партнер в начале игры рядом — прикройте его базу в начале игры, чтобы он мог спокойно отстроиться, не тратясь на оборонительные структуры и мелкие отряды. Тогда потенциал вашей команды существенно возрастет. Вы играете нациями с разными технологическими деревьями? Создайте свое строение там, где союзник сможет его захватить и легко оборонять. Отведите все войска подальше друг от друга, чтобы избежать ненужных жертв, и объявите друг другу войну. Захватите эти «подарки» и получите в свое распоряжение структуры, которые иначе вам добыть было бы на порядок сложнее! Можно снова заключать мир.

А теперь — к последнему разделу.

ТАКТИКА

➤ **Прикрывайте войска с воздуха и не растягивайте их.** Если вы отправили свои сухопутные войска на решительный штурм, а путь неблизкий, позаботьтесь о прикрытии от других



➡ **Нет нужды лезть под пушки самому — пускай враг выдвигает свои войска. А пока можно действовать с расстояния.**

стихий. Если с морем в общем случае все ясно (надо держаться подальше от мест, где вас могут обстрелять корабли противника, или отвлечь их своим флотом), то от авиации вам понадобится отдельное прикрытие. К счастью, обычно противовоздушные войска имеют оружие и против наземных целей, хотя оно и менее эффективно.

Постарайтесь, чтобы войска шли плотной группой — растянувшись в цепь, они станут легкой добычей вражеских рейдеров. Если же они постепенно будут прибывать к базе противника, то ваша атака почти всегда обречена.

➤ **Стройте столько разновидностей войск, сколькими сможете управлять.** Как правило, наземные войска можно условно разделить на: слабые обычные отряды (пехотинец начального уровня в фэнтези-играх, легкий танк в техногенных); сильные обычные отряды (соответственно конница или тяжелая пехота, тяжелые танки); отряды с большей дальностью поражения, но меньшей эффективностью в ближнем бою (лучники и катапульты, всяческие ракетные установки) и отряды со спецспособностями, разнящимися от игры к игре. Если по какой-то причине вероятно, что в самый неподходящий момент лучники будут стоять впереди, подальше от противника — пехота, а коннице нужно будет объехать их всех для вступления в бой, то лучше отказаться от строительства чего-то из этого списка — сэкономите много денег и добьетесь в конце концов лучшего результата.

➤ **Используйте стены**. Совет вполне банальный, но почему-то им часто пренебрегают. Постройка стен обычно недорога, но требует внимания на длительный срок — сегменты коротки, и архитектурный гений оказывается привлечен к планированию укреплений надолго. Однако прикрытая стенами башня гораздо лучше противостоит любым атакам «пехоты», особенно если на пути к ней предстоит пройти какое-то расстояние в зоне перекрестного огня.

➤ **Не тратьте ресурсы на напрасные атаки**. «Если первый удар — смертельный, то второго не надо», — догадывался **Гэндальф** о логике Саурона. Но если смертельным он не будет, то второго вполне может не быть — силы потрачены, и на контратаку ответить нечем. Собственно, почти так с Сауроном и вышло.

➤ **Используйте сооружения, не требующие ресурсов**. Этот совет касается в основном техногенных миров, где часть артиллерии, например, может требовать электроэнергии. Постройте несколько простых энергонезависимых орудий, и успешный рейд на электростанции не оставит вас совсем беззащитными. Сами же станции постройте в избытке и не в единственном месте базы. В **C&C: Generals** атака «генеральскими» войсками и суперорудием на вражеские электростанции — стандартная прелюдия перед массированной атакой.

➤ **Мосты и каналы**. Если вы опасаетесь быстрого нападения, постарайтесь уменьшить число подступов к вашим базам. Вы на острове? Попробуйте сломать мосты — если будет очень надо, вы их восстановите. А пока пусть восстановлением займутся те, кто хочет переправить свои отряды к вам. Не можете уничтожить? На вашем берегу удобнее всего поставить заслон, чтобы подставить противника под перекрестный огонь дальнобойных отрядов.

➤ **Выстраивайте оборону**. Вы наверняка производите несколько видов войск, готовя их к атаке. О том, что им надо держать строй при подходе к стану врага, мы уже говорили. Но еще более важно обеспечить выгодное расположение на вашей собственной базе, благо у вас есть время и возможности поставить всех по местам без спешки. Первые ряды — морально устаревшие отряды, оставшиеся с начала игры. Пускай принимают первый удар, пока вы отдаете распоряжения, а более мощные войска вредят нападающим. Прочные отряды с малым радиусом действия ставим во второй ряд, стационарные защитные средства на этот же уровень. В тылу — слабо бронированные дальнобойные отряды, а где-то на фланге — мобильный резерв против атакующих издали войск противника.

➤ **Можете ли вы изменять рельеф?** В **Tiberian Sun** артобстрел самоходной артиллерии достаточно быстро рыл неплохие противотанковые рвы перед вашей базой: на поездку вниз и вверх танки противника тратили в два-три раза больше времени, чем по ровной местности. А это только помогало обороняться. Атака же на базу противника могла создать ему затруднения в развитии — для зданий нужна ровная поверхность...

➤ **Каждому Голиафу — по Давиду!** Часто для борьбы с самыми сильными и лучше всего вооруженными войсками наилучшим образом подходят толпы самых простых и дешевых. От того, что могучий танк окружила толпа пехоты, стрелять он чаще не стал, а вот эффект от каждого выстрела сильно меньше, чем если бы вокруг стояли ваши легкие танки. Ваши потери будут гораздо меньше как в смысле эффективности войск, так и в финансовом плане.

Вот и все. Надеюсь, эти советы помогут вам выиграть не одну баталию!

ЛКИ



➡ **Если наша база может перемещаться, стоит этим воспользоваться... Почему бы благородным башням не пойти в атаку?**

Существует ли киберспорт?

Каждый объект может не существовать двенадцатью различными способами, а существовать — всего лишь восемью.
(Р. Салем)

Казалось бы, подвергать сомнению существование киберспорта мне как-то даже и не к лицу. Федерация киберспорта создана уже давно. Соревнования проводятся регулярно. Наконец, наш журнал постоянно пишет для киберспортсменов советы, а значит... Все так, но он может существовать — или не существовать — множеством разных способов. Попробуем разобраться?

Под одними и теми же словами люди часто понимают совершенно различные вещи. Кто-то до сих пор недоумевает, почему шахматы считаются спортом — ведь они не требуют напряжения мышц. Кто-то уже выучил, что шахматы — спорт, но при словах «спортивный бридж» подскакивает, ибо, по его глубокому (и ложному) убеждению, в картах «все зависит от расклада». Кто-то требует признать олимпийским видом спорта пускание «блинчиков» на поверхности воды...

Так что же нужно, чтобы признать появление нового вида спорта?

Победа зависит от участника

Это — главный признак, отсекающий все занятия, где решают не возможности человека, а случайность, сторонние явления и так далее (а иногда пытаются «отсечь» еще и качество снаряжения, так что за бортом оказываются, например, стипль-чез или «Формула 1»). Главный — но недостаточный...

По этому признаку, на первый взгляд, годятся в киберспорт не все компьютерные игры, но многие. Условия там достаточно честные, от навыков зависит многое, все в равном положении.

Даже снаряжение не значит почти ничего: на большинстве турниров играют тем, что дают.

Значит, все в порядке? Почти, но не совсем.

Для того, чтобы признать игру спортивной, требуется еще **устойчивость результатов.**

Можно ли более-менее ранжировать команды по силе? Может ли команда новичков взять приз на крупном соревновании? Например, в футболе ответ очевиден: школьная сборная не выиграет у «Спартака», какие бы гении в этой школе ни обнаружились. Можно хвалить или ругать «Спартак», но это — команда профи, и, прежде чем кто-то получит возможность помериться с ней силой, он должен будет не один год играть на более низких уровнях.

Почему так важно, чтобы новичок не смог достичь высших степеней «с разбегу»? Да потому, что, если это возможно — значит, принципиальной разницы между спортсменом и любителем нет. В такие игры можно играть «хорошо» или «плохо», но не более того; в спортивной же игре градаций понятия «хорошо» очень много.

Именно поэтому существуют спортивные звания и разряды, которые худо ли, хорошо ли, но показывают движение игрока по этой лестнице. Дюжий мужик, который, однако, отродясь не подымал штангу, может совладать со второразрядником, но с мастером спорта — едва ли. Самоучка-шахматист, теоретически, может сразу взлететь на уровень мастеров... но прецедентов известно так мало, что они только подтверждают общее правило.

(Кстати, преферанс, в отличие от бриджа, не имеет шансов стать спортивной игрой как раз из-за того, что градаций — мало. Попытки проводить соревнования на одних и тех же раскладах показывают, что большинство сдач не заканчиваются ничем — все мало-мальски серьезные участники играют их с одним и тем же результатом.)

У киберспорта существуют «ladder'ы», рейтинги и прочее, но пока еще встречаются «темные лошадки», которые с места в карьер выигрывают крупные «забеги». Возможно, пока еще лидеры не достигли совершенства, а может, часть игр просто не годится для своей роли.

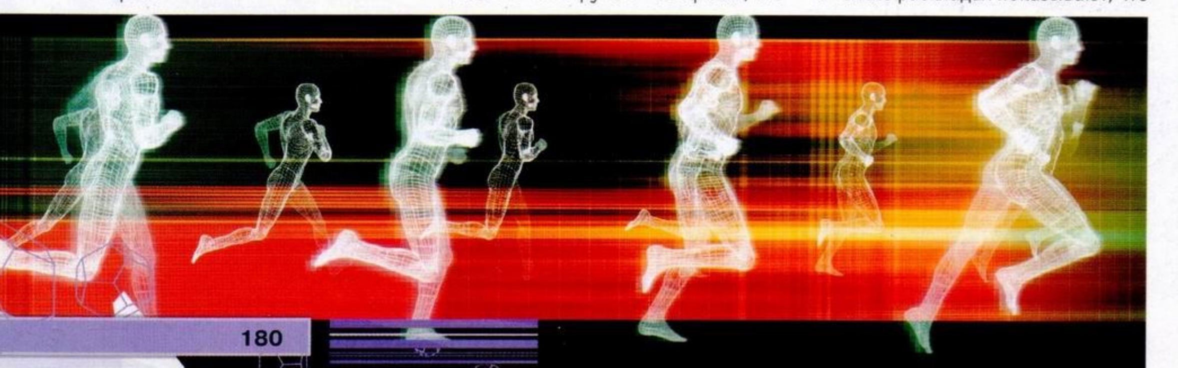
Правила не меняются

Конечно, временами правила меняют везде. Вспомним хотя бы склоки вокруг «золотого гола» или переход шахмат на блиц-режим. Но у киберспорта здесь положение особое.

То Counter-Strike, то Unreal Tournament, то Battlefield 2... И даже те, кто долгие годы хранит верность старичку Starcraft, время от времени получают на свою голову новый патч с изменениями. И все вроде бы к лучшему, но только все наработанные техники в любой момент могут отправиться в тартарары — просто потому, что при измененном балансе они уже не работают. Ну как тут ориентироваться, скажите?

Патчи сваливаются, как снег на голову; даже нашему журналу то и дело приходится срочно менять что-то в уже готовой статье, потому что «вышла заплатка, и теперь это уже не работает».

Правда, в Magic: The Gathering, например, новые наборы карт вы-



ходят по 3-4 раза в год, а устойчивость результатов сохраняется, и различие между мастером и новичком видно неплохо. Но все-таки настоящий спорт не должен менять свои правила с такой частотой.

Производители игр уже осознали проблему; недаром очередная версия Unreal Tournament называется не UT 2, а UT 2003. Это — знак того, что игра делается специально для соревнований, и глобальных изменений не планируется. Гуманно, ничего не скажешь.

С другой стороны, издателю игры хоть и лестно, что его детище признано киберспортивным снарядом, однако хочется кушать сладко не только сегодня, но и впредь, и поэтому он *вынужден* продавать продолжения игры. И хорошо, если это боевик, где основная разница может быть в дизайне карт и красотах движка; а как быть стратегиям? Без новых родов войск, ставящих весь баланс на уши, — не поймут-с!

Решение, возможно, кроется в системе «метаправил», то есть законов, согласно которым меняются правила игры. Но это еще предстоит придумать.



СОСТЯЗАНИЯ

Чтобы игру можно было считать спортивной, надо, разумеется, проводить соревнования, определять чемпионские звания и давать призы.

Многие, доказывая права киберспорта, ссылаются именно на размер призов. Дескать, разве может несерьезное занятие привлекать такие средства?

Может. Если *то, на чем соревнуются,* само по себе приносит кому-то доход. Например, Magic: the Gathering или Warhammer Fantasy Battles никто особо и не пытается причислить к видам спорта — и федерации соответствующей нет и не предвидится — а вот призы там ого-го какие. Потому что фирмы-производители отлично понимают: эти призы вернутся к ним сторицей.

Как нетрудно догадаться, к компьютерным играм это все вполне относится.

Поэтому пока что не будем говорить о призах. Не в них счастье. Есть, между прочим, и олимпийские дисциплины, которые даже мастерам не приносят гигантских гонораров, и это тоже нормально.

Интереснее другое: соревнования должны иметь структуру. Пока что она — в стадии разработки. Выделились главные события года, но до четкости структуры, свойственной футболу или, скажем, биатлону, киберспорт пока не дошел. Впрочем — это вопрос времени.

По-хорошему, соревнованиям лучше быть зрелищными. Это **не** обязательный признак: вспомним хотя бы фехтование (классическое, олимпийское), где понять, что происходит, не может даже 1% населения. Но... деньги на соревнования, в идеале, должны происходить от зрителей, и если смотреть им не на что — возникают легкие проблемы.

Зрелищностью киберспорт сегодня не обладает, причем не «по определению», а просто потому, что *никто об этом пока что даже не задумывался*. Сделать из финальной схватки командного боевика шоу, которое будет любо-дорого посмотреть по телевизору — не фокус. И когда это будет сделано — сомневающихся в законности понятия «киберспорт» будет на порядок меньше.

ОБЩЕСТВЕННОЕ МНЕНИЕ

Главный шаг в нашей стране сделан: Россия первой в мире признала компьютерные игры видом спорта. Впрочем, все понимают, что произошло это, скорее всего, из меркантильных соображений: организация спортивной федерации — это, в первую очередь, деньги из госбюджета...

Бытует в народе убеждение, что-де «это не настоящий спорт, там ведь все на экранчике происходит». Но... почти такая же проблема была у шахмат (мышцы-то не используются!), а сейчас все привыкли.

Знаете, что сейчас больше всего мешает окружающим признать киберспорт? **Поведение самих участников.**

Представьте себе, что вы — нет, лучше ваш сосед, человек от наших досугов далекий — читает в «Спорт-Экспрессе» статью о киберспортивном состязании. И узнает, что чемпионом России признан некто J54X.wi№№er, а серебряная медаль досталась [RT]I.Am.The.Best. Как вы полагаете, что он подумает?

Да, это так: сами киберспортсмены изо всех сил снижают репутацию своего занятия.

Кто-нибудь может назвать вид спорта, где *большинство спортсменов* вместо имен использует черт-те что? Не один-два игрока за 20 лет, а почти все?

Пристрастие к заковыристым «никам» в первую очередь означает, что киберспортсмены сами до конца не верят в то, что их занятие можно поставить наравне с футболом, легкой атлетикой, бриджем или водным поло. А во вторую очередь — что и организаторы состязаний тоже в это не верят (иначе бы *настояли* на подлинных именах: уж они-то понимают, чем это чревато).

❖ ❖ ❖

Подводя итоги: у киберспорта есть все шансы достичь равноправного положения с футболом или шахматами. Но для этого нужно еще довольно многое изменить, и в первую очередь — **вырвать инициативу у производителей игр**. Если организаторы чемпионатов станут *действительно* независимыми и начнут переговоры с издателями на равных, появится и зрелищность, и стабильные правила, и многое другое. Полагаю, до этого мы доживем. **ЛКИ**





Алексей Шуньков (Stager)



Дизайн и интерфейс: лицом к лицу

К написанию этой статьи меня подтолкнула печальная тенденция, все чаще проявляющаяся в современном полупрофессиональном дизайне. Открыв любую книгу подобной тематики, вы почти наверняка не найдете определения, что же такое этот самый «дизайн», зато узнаете тысячу двадцать четыре способа нарисовать фигурную рамочку с тенью. Как сделать «пылающий» шрифт, анимировать gif-картинку, присобачить к сайту веселую музыку — пожалуйста, рекомендации найдутся на любой вкус. А вот на вопрос «зачем?» руководства обычно не отвечают. Ну как это — зачем? Всем, якобы, и без того ясно.

Данная статья ставит противоположную цель. Пока не вдаваясь в подробности исполнения, я бы хотел остановиться на целях, преследуемых дизайном, рассказать, чем хороший дизайн отличается от плохого, и, наконец, сформулировать основные критерии качества готового продукта.

Для простоты я буду говорить преимущественно о веб-дизайне, то есть о проектировании интернет-страниц. Однако те принципы, которым посвящена статья, имеют универсальный характер и могут быть использованы хоть разработке интерфейса программы, хоть в конструировании кофеварки.

Так что же такое дизайн? Английское слово *design* имеет массу значений, но применительно к нашему случаю, пожалуй, самыми точными будут два: «*чертеж, эскиз, набросок*» и «*лежащая в основе схема, композиция*». Обратите внимание, что речь не идет исключительно о внешнем виде — это гораздо более общее понятие.

Ну вот, к примеру... возьмем некий произвольный веб-сайт. Где там дизайн? Что есть дизайн применительно к нему? Ответ прост — практически, это и есть сам сайт, но без данных и без учета способа реализации задачи дизайнером. И расположение основных информационных блоков, и система гиперссылок, и меню, и всевозможные средства навигации, все это — дизайн. Другими словами — *идея*, заложенная в его основу. Не частная идея, пришедшая в голову разработчику и побудившая его к творчеству, а финальная, полная идея — как это все выглядит и функционирует.

■ НА ЗАМЕТКУ: существует распространенное заблуждение, что дизайнер — это человек, знающий PhotoShop и умеющий рисовать. На самом же деле, эта профессия называется *«художник-оформитель»*. Того, кто рисует завитушки на визитной карточке, назвали *дизайнером* точно так же, как обозначили аббревиатурой *VIP* гостиничный номер с сортиром — из извечной тяги к таинственно-непонятным иностранным словечкам.

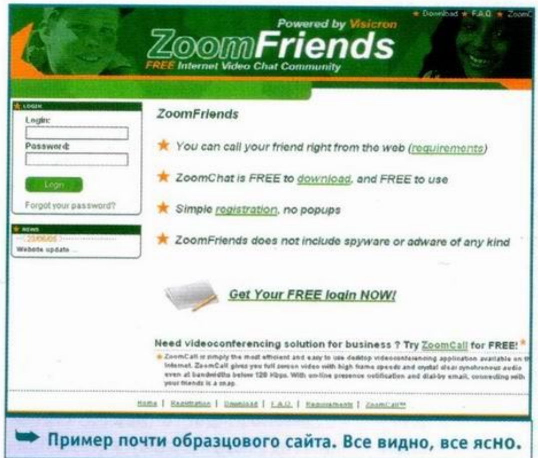
Именно дизайн, и ничто иное, отвечает на вопрос, что увидит пользователь, зайдя на страницу, что он будет там делать и каким образом. Дизайн полностью описывает способы взаимодействия посетителя с информацией, которую предоставляет сайт.

Читатель может возразить, что, мол, в таком прочтении слово *дизайн* становится синонимичным слову *интерфейс*. В общем, где-то так оно и есть, только интерфейс, по определению, требует участия в процессе «фейса». Вполне можно сказать *«дизайн панели управления»* или *«интерфейс панели управления»*, но применительно к отвертке *интерфейс* прозвучит странно, а *дизайн* вполне подойдет.

ЦЕЛИ И СРЕДСТВА

Дизайн, как и все остальное на этом свете, создается с какой-то целью. Хороший дизайн отличается от плохого одним-единственным критерием: тем, насколько *удобно* пользователю будет делать то, зачем он пришел. Если основное содержание сайта — текст, значит, его должно быть удобно читать, если поисковая система — удобно искать, если каталог товаров — удобно выбирать, и так далее.

Иногда дизайн преднамеренно делается хуже, чем мог бы быть. К примеру, яркие рекламные баннеры, которыми утыкана страница, отнюдь не помогают читать. Но они и созданы не для того, чтобы было удобно: их цель — завлечь посетителя. Важно понимать, что в этом случае разработчики сознательно пошли на ухудшение дизайна, добиваясь определенных результатов. И называть его хорошим только оттого, что его сотворили именитые разработчики, и уж точно — подражать без веской на то причины не стоит.



Пример почти образцового сайта. Все видно, все ясно.

Все сайты, существующие в Сети на данный момент, можно условно разделить на функциональные и представительские. Первые созданы для того, чтобы с ними работать, вторые — «чтоб было». К функциональным можно отнести поисковые системы, электронные библиотеки, файловые архивы, онлайн-магазины, новостные ленты, форумы и так далее. Они рассчитаны на то, чтобы пользователь наведывался туда регулярно и как-то *взаимодействовал* с сайтом. Представительский сайт — гость в онлайновом мире более редкий, потому как бесполезный. Это страницы некоторых компаний, никак не связанных с интернетом, личные странички — в общем, все то, что разрабатывается без конкретной функциональной нагрузки: зашел, посмотрел, вышел и больше не вернулся. В самом лучшем случае — ушел под впечатлением.

Очевидно, что требования к дизайну функциональных сайтов жестче, чем к представительским. Иногда только спустя продолжительное время можно выяснить, *был* ли хорош дизайн, исходя из отзывов постоянных пользователей, а также по числу тех, кто, зайдя на страничку один раз, возвращался туда снова и снова.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Поговорив о средствах и критериях качества, пора перейти к практическим рекомендациям: как добиться желаемого результата, что делать осмысленно, а чего следует избегнуть при первой же возможности.

ОРИЕНТАЦИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ

Советская эпоха закрытой информации уже прошла, а новая пока еще не наступила, поэтому сейчас главной проблемой становится не добыча самой информации, а скорее выделение ее среди массы ненужных данных.

Пользователь интернета часами просиживает на поисковых серверах, пересматривая тысячи ссылок в надежде найти нужную. Если на вашей странице ему ничего не бросится в глаза в первые секунды, он без сожаления закроет окно и отправится дальше.

ЭТО ВАЖНО: самая ценная информация должна привлекать внимание, а второстепенная — не мешать этому.

Будьте немилосердны по отношению ко всему, что можно убрать. Любые подробности, будь они хоть трижды занимательны, стоит выносить во вспомогательные разделы при малейшем подозрении, что они отвлекают внимание от главного.

Приведу простой пример. Допустим, вы написали программу: пусть это будет какой-нибудь альтернативный клиент ICQ. Решив сделать ее народным достоянием, вы открываете сайт и выкладываете инсталлятор для свободного скачивания. Что должно быть на главной странице? Может быть, пара слов о самой программе, скриншот. Но в самую первую очередь должно быть ясно: эту программу можно **скачать**, не проходя регистрацию, не участвуя в опросах и не заплатив ни копейки. Пользователь должен увидеть не пространные рассуждения, а файл, готовый по первому щелчку поползти к нему на компьютер.

Alternative ICQ v1.59

Простой и удобный клиент ICQ - без рекламных баннеров и всплывающих окон. Занимает мало памяти, не требователен к системным ресурсам и предназначен для деловой переписки. Никаких смайликов. Вместо этого к вашим услугам - мощные средства поиска по журналу переписки, гибко настраиваемый список контактов, возможность надежного шифрования данных. Программа распространяется бесплатно и не требует регистрации.

Скачать файл: alternative_icq_v159.zip (3,24 MB)

➡ Сразу ясно, куда щелкать для скачивания нашей воображаемой программы.



➡ А здесь я далеко не сразу нашел, как начать загрузку.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** слова «скачать», «загрузить» или «download» желательно дополнять именем файла и размером. Это обнадежит посетителя еще до того, как он щелкнет по ссылке.

Как же привлечь внимание? Казалось бы, все просто — крупный яркий шрифт, броский заголовок. А вот и нет! Дело в том, что мировая индустрия завлечения клиентов на всевозможные платные сайты научила игнорировать кричащие заголовки, полностью пропуская их мимо сознания. Сколько было баннеров на сайте, который вы посетили последним? Что на них было написано? Не помните? Я, например, не помню.

Все, что хоть как-то напоминает рекламу — дергается, пестрит, истошно орет «нажми на меня немедленно!» — вызывает раздражение у новичка, а опытный пользователь его просто не замечает. В его глазах огромная картинка «Download now!» имеет гораздо меньший *индекс ценности*, чем подчеркнутое имя файла, выделенное синим цветом. Не потому, что он что-то думает по этому поводу, сознательно оценивает или анализирует. Это происходит само собой.

Не стесняйтесь регулярно ставить себя на место пользователя. Присматривайтесь, на что вы сами обращаете внимание, а что находите с большим трудом. Что и когда вас задело, а что порадовало неожиданным удобством.

СТИЛЬ

Стиль, в котором выполнен сайт, — это уже материи более тонкие, и общих правил здесь крайне мало. Главное, что имеет смысл учитывать: тот стиль, который прекрасно подошел бы для одного сайта, будет ужасно смотреться в другом. Это, увы, очень типичная проблема. Сайт научно-исследовательского института, свинченный «умельцами» из отдела автоматизации и похожий на домашнюю страничку двенадцатилетней девочки, представляет собой печальное зрелище. Не лучше смотрится и сайт китайского ресторана, оформленный в техногенном духе.

Но вот те элементы стиля, которые мало зависят от специфики сайта:

➤ Если уж вы определились с каким-то стилем, следуйте ему. Не спешите наполнить страницу горой симпатичных деталей, каждая из которых, возможно, вполне хороша, но вместе они образуют «салат оливье».

■ **НА ЗАМЕТКУ:** практически любой хороший стиль — прост и незатейлив. Вы можете убедиться в этом, посетив крупные сайты автомобильных или компьютерных компаний: хоть BMW, хоть IBM.

➤ Используйте в работе только авторские изображения и рисунки. Да, всегда проще найти фотографию красивых облаков или мятой бумаги в бесплатном клипарте, чем сделать снимок или засунуть бумажку в сканер. Но когда одна и та же картинка улыбается пользователю с десяти разных сайтов, это уже никуда не годится. Я лично видел логотип фирмы, за основу которого был взят снимок из стандартного набора текстур Autodesk 3DStudio, а сбоку гордо красовался значок «TM». Чтобы не вышло подобного конфуза, лучше уж потратить лишние полчаса, но взять уникальный материал.

➤ Общий тон любых текстов, входящих в состав сайта, в идеальном случае характеризуется двумя чертами. Это *позитив* по отношению к посетителю и *сдержанность* в любых высказываниях. Допустим, если вы выкладываете чужую программу, текст описания нельзя составлять в духе «самая лучшая программа на свете, и как мы раньше без нее жили!?» — хватит уверенного позитивного тона: «надежная, удобная и мощная программа, позволяющая...». А если продукт ваш, то вообще стоит ограничиться описанием функций, иначе вместо «позитива» получится обычное хвастовство.



В рамках нашего журнала нельзя не сказать пару слов о таком явлении, как фан-сайты игр. Автор искренне надеется, что, в том числе и трудами читателей, на свет появится множество отличных фанатских сайтов по лучшим играм.

В чем же особенность таких сайтов? Фактически, их бывает два вида. Одни предоставляют справочные данные, работают для оперативного поиска ценной информации и помогают сделать правильный выбор в игре. Другие больше ориентированы на общение единомышленников, а также на привлечение в число фанатов все новых людей. Есть, конечно, и промежуточные варианты — к примеру, глобальные игровые ресурсы, сочетающие все вышеперечисленное, а также еще массу всего.

Итак, какие советы можно дать человеку, задумавшему сделать фан-сайт?

➤ Для начала пройдитесь по интернету с Google подмышкой и посмотрите, что там уже есть по этой тематике. Так вы сможете точнее определиться с наполнением вашего сайта и, возможно, раскрыть какую-то важную область, о которой до сих пор не было сказано ни слова.

➤ Дружите с координаторами других фан-сайтов. Зачастую вместо того, чтобы начинать конкуренцию и разделять группы поклонников игры, стоит объединиться и совместными усилиями создать уникальный проект, равного которому еще не было.

➤ Если ваш сайт носит чисто справочный характер (как, к примеру, www.thottbot.com или l2dc.onlinewelten.com), постарайтесь максимально «облегчить» его, чтобы нужную информацию не приходилось ждать часами.

➤ Если, напротив, сайт скорее атмосферный, нежели справочный, обязательно поищите так называемый Fan Site Kit — набор логотипов, элементов оформления и других заготовок, предоставляемых разработчиками игры.

➤ Не уподобляйте посетителя себе. Не факт, что ему нравится та музыка, которую слушаете вы. Он может быть намного младше или старше. Может придерживаться совсем иных взглядов на мир. Считайте, вас с ним объединяет только любовь к одной игре, и создавайте сайт исходя из этого.

➤ Не пренебрегайте общением с разработчиками. Официальные сайты многих игр хранят ссылки на странички фанатов и с радостью направляют туда посетителей. Не стоит пренебрегать такой рекламой — сделав сайт, обязательно донесите этот факт до сведения разработчиков.

ШАБЛОНЫ И КЛИШЕ

Боюсь вас удивить, но, с моей точки зрения, шаблоны — это прекрасно. Речь, разумеется, идет не о шаблонах в творчестве, а об общепринятых, привычных способах исполнения тех или иных, отнюдь не новых, вещей.

Ну вот, к примеру. Представьте, что перед вами на экране строка ввода, прямо над ней — короткая надпись, а справа — кнопка. Не приходится ломать голову, чтобы понять: надпись поясняет, какие именно данные требуется ввести в строке ввода, чтобы потом нажать на кнопку. А если там еще и написано «Поиск», то мы, не задумываясь, вводим слово «верблюд», нажимаем кнопку и ждем, что умная программа сейчас выдаст все, что ей известно о верблюдах.

ЭТО ВАЖНО: нельзя обманывать ожидания.

Ну а если, допустим, кнопка будет слева от строки ввода, а надпись — снизу? Куда менее очевидно, не правда ли? Разумеется, у каждого правила есть исключения, но без **острой** необходимости не нужно непривычно оформлять привычные элементы управления. Я не призываю к тому, чтобы ориентироваться только на шаблоны, но в выборе между интуитивностью и оригинальностью стоит жертвовать творческим элементом всюду, где это возможно. Итак, какие же типичные шаблоны у нас есть?

➤ **Гиперссылка.** Слово или короткая фраза, выделенная цветом, а иногда — подчеркиванием. При наведении мышки цвет меняется, а подчеркивание появляется или исчезает. Нет большего преступления, чем сделать гиперссылку в том же стиле, что и основной текст или какой-нибудь заголовок. Пользователь должен четко видеть, куда щелкнуть можно, а куда нельзя.

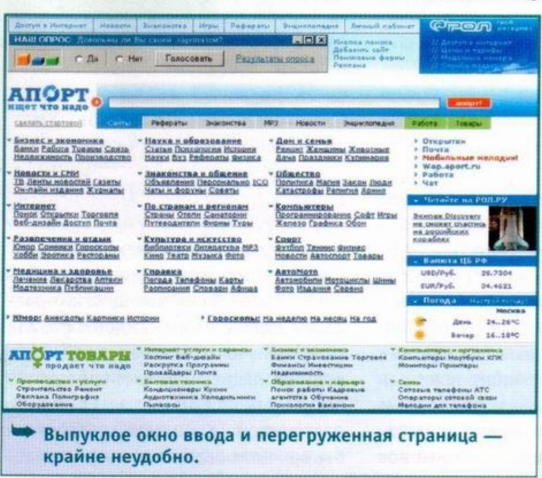
➤ **Строка ввода.** Она белая и слегка утопленная. Перейдя туда щелчком мыши, чтобы появился мигающий курсор, можно набрать строчку текста. Любой цвет, кроме белого, говорит о том, что сейчас текст вводить нельзя. А если строка ввода будет визуально выпуклой, мигрень посетителю сайта гарантирована.

➤ **Кнопка.** С кнопкой свободы гораздо больше, они бывают самые разнообразные. Главное, чтобы даже самому невнимательному посетителю стало ясно, что перед ним именно кнопка, а также не приходилось выяснять ее назначение «методом тыка». Обычно кнопки стоят снизу или справа от того, к чему относятся — будь то форма, строка ввода или текст лицензионного соглашения. Если форма большая, то единственное разумное место под кнопку — снизу, чтобы сразу нажать, как только текст дочитан или все поля заполнены.

➤ **Обязательное поле.** Этот элемент знаком всем, кто хоть раз заполнял какую-нибудь анкету при регистрации. Традиционно обозначается звездочкой после подписи, реже — жирным шрифтом самой подписи.

➤ **Логин + пароль.** Два коротких поля одно над другим, сверху логин, снизу пароль, еще ниже — кнопка, и не иначе. Из известных почтовых серверов только у *newmail.ru* окошки расположены в ряд. Когда-то этим грешил еще и *mail.ru*, но быстро образумился.

➤ **Контекстный поиск.** Мы о нем уже говорили: строка ввода, справа кнопка, слева подпись. Если форма узкая, то кнопка вполне может сползти вниз, оставаясь в правом углу, а надпись — подняться наверх и влево. При нажатии Enter традиционно происходит то же самое, что и по кнопке.



Выпуклое окно ввода и перегруженная страница — крайне неудобно.

А вот здесь искать — одно удовольствие!

Список можно продолжать, но я надеюсь, что в этом нет нужды: главное уловить сам принцип. Чем более привычным и интуитивно понятным будет дизайн элементов управления и информационных блоков, тем быстрее пользователь в нем разберется. Не стесняйтесь брать пример с других популярных сайтов — не потому, что их разрабатывали профессионалы, а потому, что если сайт популярен, многим пользователям знакомы используемые там шаблоны.

СОВЕТ: если для решения задачи недостаточно стандартных средств, еще раз подумайте над задачей. Возможно, ее можно решить менее творчески, зато во много раз проще.

ГРАФИКА НА САЙТЕ

Сейчас уже сложно представить себе сайт, не содержащий в оформлении картинок. Оно, в общем-то, и понятно. Каналы связи позволяют гонять по Сети десятки и сотни мегабайт, так почему бы не украсить страничку?

Но важно учитывать, что по отношению к картинкам на сайте действуют те же правила, что и по отношению к любым другим его элементам. Иными словами, что бы ни делалось, должно делаться с целью, а не просто так. Будь то текстовое поле, заголовок, гиперссылка или графика.

Кроме того, графическое оформление — это всегда дополнительный объем. И хоть времена dial-up постепенно уходят в прошлое, им на смену приходят квоты. Сайт, вынуждающий загрузить лишний мегабайт, раздражает пользователя. Кроме того, помимо скорости подключения клиента, есть ведь еще и канал сервера. За время загрузки большого документа с какого-нибудь narod.ru пользователь успеет уснуть. Разумеется, это повод не делать чисто текстовые страницы, а добиваться осмысленного использования ресурсов.

НА ЗАМЕТКУ: в одном из следующих номеров мы поговорим о том, как оптимизировать картинки для интернета.

Баланс между объемом страницы и красотой сайта можно выверять по частоте предполагаемого посещения. Если речь, допустим, о форуме, то не стоит перегружать его интерфейс, ведь активный пользователь перечитывает 20-30 страниц за раз, а то и больше. То же самое касается и новостных лент, и других информативных сайтов для регулярного посещения. А вот официальный сайт фирмы может позволить себе гораздо больше «красот» — на него заходят далеко не каждый день.

Теперь о том, где картинки уместны, а где нет. Традиционно не вызывает смущения графический заголовок страницы, рисованные кнопки (конечно, если они остаются похожими на кнопки), полоска меню и смысловые картинки в тексте. Будучи выполнены со вкусом, они неплохо оживляют внешний вид, радуют глаз и оставляют приятное впечатление. А вот фоновый рисунок для страницы, дублируемый по вертикали и горизонтали, обычно только мешает, и исключения из этого правила крайне редки. Нет ничего хуже, чем заставить пользователя вчитываться в длинный текст, идущий поверх картинки.

Не мешает обычно градиентный фон, если не слишком резок (чем меньше разница между граничными цветами, тем лучше) и подобран со вкусом. Но его стоит использовать тогда, когда других графических элементов нет или очень мало.

ЭТО ВАЖНО: текст, который мы видим на мониторе, исторически восходит к печатному тексту на бумаге. Нам привычны (и лучше всего читаются) черные буквы на светлом фоне. Для того чтобы нарушить эту традицию, нужна причина, отличная от желания проявить оригинальность.

Второй случай, где графика чаще вредит, нежели приносит какую-то пользу, — оформление текста: тяжелые рамки, панели, стилизованные под дерево таблички и прочие массивные элементы декоративного антуража. Потенциально их *можно* выполнить так, чтобы этого вреда избежать. Но, по опыту, на один сайт, где украшения пришлись «в масть», приходится добрая сотня уродливых монстров, которые, кажется, вот-вот вывалятся на вас из монитора с противным грохотом.

ЭТО ВАЖНО: если, прочтя предыдущий абзац, вы решили, что я призываю к минимализму, то вы поняли меня неправильно. Обычно плохо смотрятся обе крайности — и перегруженные, и неоправданно бедные на оформление сайты. Просто графическая избыточность встречается чаще, поэтому ее следует остерегаться в первую очередь.

Наконец, временами приходится встречать сайты-жертвы погони за трехмерностью. Не стану вдаваться в причины, но объемность картинки в большинстве случаев считается плюсом и не дает дизайнерам спокойно спать по ночам. Еще полбеды, когда такое происходит с играми (хотя перенесение в 3D игр Worms и Lemmings я по-прежнему считаю преступлением против человечества). Но web-страница, прикидывающаяся объемной, ужасна в 99% случаев.

Заходя на сайт, пользователь ожидает увидеть документ. Относительно плоский документ. Только кнопки по обыкновению выступают из него, а окна ввода уходят слегка вглубь, подчеркивая интерактивность этих компонентов. Кроме того, какие-то смысловые блоки, к примеру, важные объявления или новости, могут привлекать к себе внимание, слегка возвышаясь над общим уровнем. В остальном же страница обычно не выпирает из экрана и не проваливается в него. А также не танцует и не звучит.

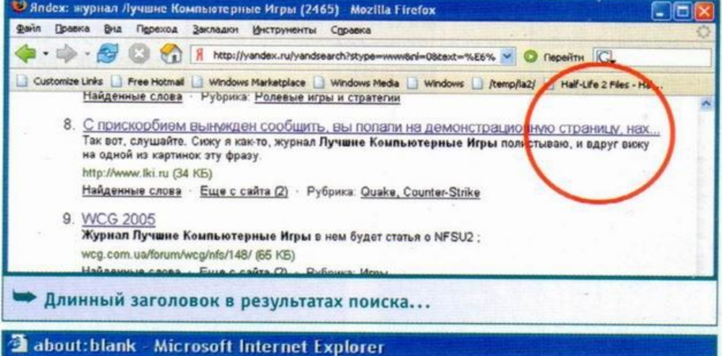
ЗАГОЛОВКИ И НАВИГАЦИЯ

Помимо адреса в Сети, у сайта есть название — та самая строчка, которая высветится в заголовке окна браузера, как только пользователь откроет страницу. Но важно помнить — она показывается не только там.

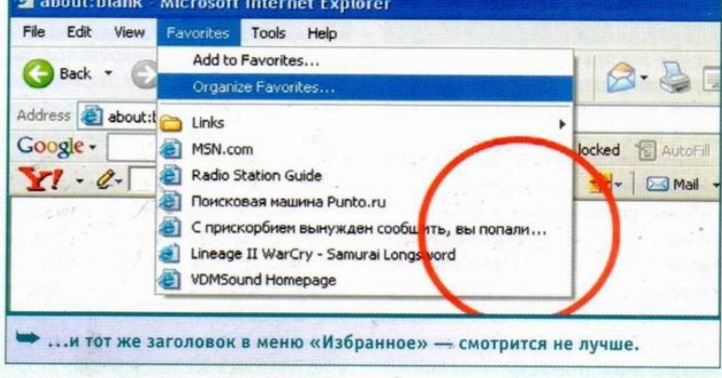
Допустим, заголовок звучит так: «*С прискорбием вынужден сообщить, вы попали на демонстрационную страницу, находящуюся в разработке*». В заголовке окна эта фраза почти не режет глаз, но обратите внимание, как она может выглядеть в результатах поиска или в «Избранном».

ЭТО ВАЖНО: Title главной страницы сайта нужен, в первую очередь, в свете поисковых машин. Во-первых, встречающиеся в нем слова имеют наивысший приоритет при контекстном поиске, во-вторых, именно он будет показываться на странице результатов.

Итак, заголовок сайта должен быть по возможности коротким и потенциально привлекательным для человека, в сфере интересов которого находится тематика.



Длинный заголовок в результатах поиска...



...и тот же заголовок в меню «Избранное» — смотрится не лучше.

МЕНЮ

Помимо заголовка самого сайта, нельзя не упомянуть и о других заголовках, встречающихся на странице.

В большинстве случаев, если, конечно, сайт не представляет собой один-единственный html-документ, в нем предусмотрено меню для быстрого перехода между разделами.

Тут есть простое интуитивное правило, исключения из которого крайне редки. Звучит оно так: «*На банке с помидорами должен быть нарисован помидор, а не улыбающийся негр*». Иначе говоря, посетитель хочет знать, куда ведет какой пункт меню, и не выламывать голову над названиями.

ЭТО ВАЖНО: в интернете есть относительно устоявшийся список «волшебных» слов: «форум», «чат», «на главную», «файловый архив», «галерея». Именно их ищет в меню пользователь, впервые зашедший на сайт.

Допустим, вы делаете сайт о мире Толкина и хотите сделать его максимально атмосферным. В итоге — меню зазывает посетить «Летопись Арды», «Сокровища Мории», «Мордор онлайн» и таверну «Гарцующий пони». Да, имелись в виду, конечно, файловый архив, новостная лента, чат и форум, но ведь атмосфера, атмосфера...

Мой совет — гоните эту *атмосферу* поганой метлой: навигация, в первую очередь, должна быть простой и понятной. Если ссылка ведет на новости, то она должна называться «Новости», и никак иначе. Архив статей обязан угадываться под заголовком «Архив статей» или просто «Статьи», чат называться чатом, и так далее. Не изобретайте велосипед, который, в отличие от уже существующего, еще и не ездит.

В редких случаях, когда речь идет, к примеру, о некоем клубе или обществе по интересам, подобная атмосфера может быть оправдана. Но тогда следует учитывать, что это автоматически делает данный сайт местом для «избранных», куда заказан путь всем, кто «не в теме». И, если это не убьет атмосферу, все же стоит попытаться продублировать навигацию какими-то общедоступными примечаниями. Быть может, тогда это не отпугнет еще сотню-другую потенциальных кандидатов в ваше сообщество.

Спрашивается: почему в случае толкиновского сайта «Арда на Куличиках» этот подход не только не загубил сайт, но привел к успеху? Именно поэтому. Толкинисты ходят сюда покопаться в текстах, побыть в уютной атмосфере — значит, это сайт клубного типа. Но сделайте таким справочный сайт, куда приходят, чтобы узнать что-то определенное — и пользователь, не найдя искомого, ругнется и уйдет.

Вторая типичная ошибка заключается все в том же привлечении внимания. Несмотря на то, что структурно именно меню составляет основу сайта, обращать на него усиленное внимание абсолютно не обязательно, а зачастую — вредно. Тут дело в том, что если основную информацию, наполняющую страницы, вы как бы сами предлагаете пользователю, то меню он ищет по собственной инициативе. Следовательно, пункты достаточно просто не запрятать черт-те куда, чтобы вопрос с ними был решен. Идеально, когда навигационное меню абсолютно не бросается в глаза при чтении страницы, но мгновенно отыскивается при необходимости и удивительно легко читается.

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА

Напоследок хотелось бы остановиться на некоторых, иногда не очень очевидных моментах, которые, тем не менее, обычно отличают добротный сайт от дешевой поделки.

ИМЯ РАЗРАБОТЧИКА

Нет таких обстоятельств, которые сделали бы разумной помпезную надпись «Этот сайт разработал великий дизайнер такой-то». Если информация о создателе обращает на себя внимание не в последнюю очередь, лучше ее вообще убрать. Или спрятать. Или написать светло-серым шрифтом на белом фоне. Или все вышеперечисленное. Такая мера предосторожности спасет вас от головокружительного падения в глазах посетителя.

Если уж вы указываете имя, постарайтесь, чтобы оно не было вульгарным. Псевдонимы вроде Mega Destroyer, Cool Hacker, Dark Killer или Super Maniac смотрятся по-детски, даже если едва выглядывают из своего законного угла. Не лучше выглядят и имена, образованные смешением букв в разных регистрах с цифрами и знаками препинания. Когда-то так делали, чтобы блеснуть оригинальностью, но позже эта традиция «пошла в народ», где окончательно утратила остатки былого шарма.

Мой совет — ставьте собственное имя и фамилию. Именно так подписываются уважающие себя люди, которые не скрываются в интернете от суровой подростковой действительности, а работают и зарабатывают деньги. Вспомните наиболее знаковые фигуры Рунета — дизайнеров, координаторов крупных проектов — под какими именами вы их знаете?

ФОРМАТЫ И ИМЕНА ФАЙЛОВ

Выкладывая для скачивания файлы, полезно придерживаться наиболее традиционных и, вместе с тем, удобных форматов.

Так, в частности, если вы хотите выложить архив, пусть это будет **zip**. Этот архиватор, хоть и не относится к самым эффективным из существующих, но наиболее распространен в современном мире. В принципе, использование архиватора **rar** тоже оправдано, особенно в пределах Рунета, но тогда некоторые пользователи столкнутся с несоответствием версий. А вот **zip** легко откроет кто угодно — путь даже преданный поклонник WinRar, поэтому из соображений совместимости он часто оказывается предпочтительнее.

Для фотографий есть свой стандарт — **jpg**, он гарантированно не вызовет нареканий. Наконец, хорошим тоном в области документации считается **pdf** — формат, специально для нее созданный. А вот в формате doc не стоит выкладывать даже простые тексты: во-первых, он занимает больше места, во-вторых — предназначен скорее для редактирования, чем для чтения, а в-третьих — содержит массу информации о вас и о вашем компьютере.



➡ Спрашивается — стоила красивая линза нечитаемого меню, неудобной навигации и обязательной инструкции при входе?

Как ни странно, большое значение имеют и имена, которые вы даете файлам. Учтите, что, начав загрузку, пользователь может десять раз успеть уйти с вашей страницы, а также скачать еще массу материалов с других сайтов. Поэтому бессодержательные имена, вроде first.jpg, 13.zip или document.pdf, помогут файлу просто потеряться в общей куче.

Ужасно в названиях файлов смотрится транслит. Для пользователя он свидетельствует об одном из двух: или вы сами не знаете английского, или же с ходу полагаете, что его не знает он, пользователь. Оба варианта негативно сказываются как на вашем имидже, так и на образе сайта. А ведь избежать проблемы на удивление просто — зайти на lingvo.ru, где заодно еще и проверить, что вы правильно запомнили написание слова. Беда тому сайту, откуда можно скачать sourses.zip или pach_v153.exe.

РАЗМЕР СТРАНИЦЫ

Идеально, когда страница нормально сжимается и растягивается, следуя изменениям размеров окна браузера, но при этом продолжает выглядеть пристойно. Сейчас уже не так актуально, чтобы сайт влезал в 640x480 без прокрутки, но хотя бы в 800 (а с учетом интерфейса браузера — где-то в 780) пикселей по горизонтали ему помещаться стоит. Старайтесь помнить и об обладателях старых мониторов, и о тех, кто не любит разворачивать окна на полный экран. И учтите, что надпись «Optimized for 1024x768» не служит полным оправданием.

Исключение составляют, разве что, очень информативные и сложные сайты, которым не позволяет «свернуться» огромное число элементов управления.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** есть и противоположная тенденция: превращение сайта в полосу шириной в 620 пикселей, которая на высоких разрешениях «обрастает» фоновыми полосами по бокам. Это ничуть не лучше. Хороший тон заключается именно в гибкости — хорошая страница полноценно использует преимущества высокого разрешения и нормально смотрится на низком.

ПРОЦЕСС ЗАГРУЗКИ СТРАНИЦЫ

Если страница грузится какое-то время, приятно, когда ее основные очертания появляются сразу, а дальше добавляются только незначительные детали. Для этого достаточно соблюсти три простых требования:

- сохранять крупные картинки в чересстрочном режиме (Interlaced);
- напрямую прописывать размеры изображений, чтобы пропорции документа не скакали по мере догрузки графических файлов;
- если фон ячейки таблицы сделан с помощью картинки, дополнительно назначать этой области похожий цвет.

СКРИПТЫ

Скрипты, выполняемые на стороне клиента, позволяют творить чудеса с его браузером. Прятать адресную строку, добавлять кнопки, скрывать элементы интерфейса, выводить текст в контекстной подсказке, делать страницу стартовой и добавлять ее в «Избранное». Но как бы ни заманчивы были все эти возможности, о них стоит забыть раз и навсегда.

Единственным исключением, пожалуй, можно назвать перекрашивание полос прокрутки в тон фону сайта. Это никому не мешает и позволяет не обрамлять страницу контрастной рамкой.

Любой пользователь любит, когда страница ведет себя вежливо и предсказуемо, никоим образом не вторгаясь в его личное пространство. Стоит ей без спросу записаться в «Избранное», как он немедленно закроет окно и больше никогда не вернется.

С контекстной подсказкой ситуация чуть сложнее. Обычно там показывается полный путь для выбранной гиперссылки. Поэтому любой другой текст будет непременно выглядеть попыткой скрыть, куда именно ведет ссылка. А значит, под невинным предлогом отправить посетителя на платный порносайт...

Аналогично будут встречены и любые открывающиеся окна. Вне зависимости от ваших реальных мотивов, они похожи на навязчивую рекламу и будут закрыты вместе со стартовой страницей. Уж что-что, а рекламы в интернете хватило всем, и на нее выработалась устойчивая идиосинкразия. **АКИ**

(Ice_sCream@lki.ru) АРТЕМ БОРОДАТЮК

КОДЫ



ИГРАЕМ

В этой рубрике вашему вниманию предлагаются стандартные коды, которые были изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набирают либо в консоли, вызываемой специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина подобного безобразия — различие версий игры.

BATTLEFIELD II

Во время игры вызовите консоль (клавиша **[~]**) и вводите:

aiCheats.code Tobias.Karlsson — неуязвимость;
gameLogic.togglePause — пауза;
demo.stopRecording — остановить текущую запись игры;
demo.recordDemo [ИмяЗаписи] — начать новую запись игры и сохранить запись как ИмяЗаписи.bf2demo в директории Program FilesEA GamesBattlefield 2 Demomods of 2Demos;
renderer.drawConsole 0 — отключить доступ к игровой консоли;
renderer.drawHud 0 — выключить Heads Up Display (HUD);
renderer.drawFps 1 — выводить в верхний левый угол экрана значения FPS;
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome — сменить точку появления;
aiCheats.code BotsCanCheatToo — дать возможность ботам использовать cheat-коды;
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg — убить всех ботов;
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson — убить вражеских ботов;

Помните, что значение в 1 включает действие кода, а в 0 — отключает.

COLD WAR CONFLICTS: DAYS IN THE FIELD 1950-1973 (ПРОТИВОСТОЯНИЕ: АЗИЯ В ОГНЕ)

Во время игры нажмите **[Enter]** и вводите:
blitzkrieg — победить;
koenigstiger — неуязвимость и оружие;
omniscience — убрать туман войны.
Зажмите **[Enter]** и нажмите:
[O] — неуязвимость;
[I] — невидимость.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Приведенные ниже коды следует вводить во время игры. Есть опасность, что действие некоторых кодов невозможно отключить или они могут испортить сохраненные игры:

BTIONXC — набор оружия гангстера;
IWDOXMI — профессиональные орудия убийства;
NYFJQBC — все оружие для настоящего психа;
RWULQPRS — добавить 2 звездочки WANTED;
ULGUJHF — снять все звездочки WANTED;
KXACOSB — дает здоровье, броню и 250 000 USD;
GHKAYYF — все машины ездят очень быстро;
JHJXIUG — ускорить время;
CNDNIIN — замедлить игровой процесс;
MVWFUFC — взорвать ближайшие машины;
ZZQUOJH — оставить от машин одни колеса;
NFNFHWC — закончить жизнь самоубийством;
ZKGGYNP — ясная погода;
XUHBJZK — солнечная погода, жара;
HRZNRLN — облачная погода;
MIPCNUE — дождливая погода, гроза;
QCBGTHA — буря в пустыне;
HRYNBKP — дождливая погода;
UCZWSSO — сильный туман;
VCOJQUCA — получить танк;
TLLAHLF — катафалк;
QKGJMBC — истребитель;
YZPHFQE — амфибия;
PHSKPZF — лимузин;
KRUKZBT — мусоровоз;
QGFQIDK — джип;
IAUPTUE — старая гоночная машина;
WMHFUAD — машина из Vice City;
TNEAJLI — раллийная машина;
URKCYDGA — тягач с прицепом;
IKWJDXA — военный вертолет;
FJOHMPU — бульдозер;
MBKBBKD — трюковой самолет;
YAIDCHA — гольф-машина;
WCGLGSM — сумасшедшие водители;
XVHIQYH — городское движение становится розовым;
JRYMNOL — городское движение становится черным;
ZSTQBPF — летающие лодки;
ACYPHLI — машины;
VZUJKFB — по улицам ездят дешевые авто;
ZGAPECO — на улицах мало машин;
TNWOGAI — в городе ездят машины из сельской местности;
CVWMFEC — по улицам ездят дорогие авто
RHOLMVG — при столкновении машины взрываются;
PGFIYSB — все машины имеют нитро;
TPXIPEU — при столкновении машины взлетают;
BOMGWVD — улицы забиты Элвисами;
BOZZVWB — по улицам ходят клоуны;
YQPNREJ — банды контролируют улицы;
FUFZJWB — мафия контролирует улицы;
AOZECFO — безумие в штате;
YOONRXM — все ненавидят Карла;
KIPWQSF — СиДжей собрался на пляж;
WGVPDOG — Карлу везет в «любви»;
OGIVNDF — Карл отлично дерется;
WPKWCZK — СиДжей всегда сыт;
OGQEZUZ — Карл может стрелять во время езды;
ZWICVIK — Карл становится толстым;
IUWRXRS — Карл становится качком;
EJCXYOZ — Карл становится худым;
SZCMAWO — самоубийство;
ZEIIVG — только зеленый свет;
YLTEICZ — агрессивные водители;
SLOWITDOWN — замедлить игру;
SPEEDITUP — ускорить игру;
WORSHIPME — максимальное уважение;
HELLOLADIES — максимальная привлекательность.

HAMMER AND SICKLE (СЕРП И МОЛОТ)

В папке с игрой откройте файл **cfg/s3autoexec.cfg** и измените строчку **\\wirbelwind** на **wirbelwind**. Теперь во время игры вызовите консоль (клавиша **[~]**) и вводите:

game_noai 1 — отключить искусственный интеллект;
i_am_an_alien 1 — все, кроме врагов, становятся прозрачными (только после загрузки сохранения игры);
setxplevel x — установить уровень команды на x;
cheat_showall 1 — показать всех врагов;
godmode 1 — неуязвимость (помните, что значение в 1 включает действие кода, а в 0 — отключает);
getitem # — получить предмет с номером #;

Вот список некоторых предметов для кода **getitem #**:

Пулеметы:
41 — MG 34;
42 — MG 42;
43 — ДП;
44 — РПД;
45 — Bren;
47 — ZB 26/30;
48 — Chatellerault M1924/1929;
57 — Browning M1922;
489 — Lewis Mk.I;
499 — M1941 Johnson LMG;
109 — магазин к MG 34;
110 — магазин к ДП;
111 — магазин к РПД;
112 — магазин к Bren;
113 — магазин к Browning M1922;
115 — магазин к ZB 26/30;
116 — магазин к Chatellerault;
488 — магазин к Lewis Mk.I;
502 — магазин к M1941 Johnson LMG.

Гранатометы:
180 — Panzerschrek;
182 — Bazooka M1;
183 — PIAT;
190 — Panzerfaust;
500 — Bazooka M20;
181 — граната к Panzerschrek;
545 — граната к Panzerschrek бр.;
184 — граната к Bazooka M1;
542 — граната к Bazooka M1 бр.;
185 — граната к PIAT;
546 — граната к PIAT бр.;
191 — граната к Panzerfaust;
544 — граната к Panzerfaust бр.;
510 — граната к Bazooka M20;
543 — граната к Bazooka M20 бр.

Гранаты:
123 — М-39;
133 — М-24;
140 — М -34;
141 — SRCM mod.35;
142 — Бреда;
143 — Z-23;
144 — O-23;
145 — OF-37;
146 — 36M Mk.I;
147 — РГД-33 (оборонительная);
148 — РГД -33 (наступательная);
149 — Ф-1;
150 — РГ-42;
151 — РПГ-40;
152 — РПГ-41;
153 — РПГ-43;
154 — РПГ-6;
228 — TG-21;
358 — PWM-1.

Холодное оружие:
129 — саперная лопата;
192 — дротик;
230 — метательный нож;
231 — сюрикен;
232 — чакра;
233 — метательный нож;
234 — финка;
235 — нож Пуке;
236 — нож Каппмессер;
237 — клинок SSA;
239 — нож Фиэрбейна-Сикса;
240 — нож Ка-бар;
241 — нож М3;
242 — кинжал;
243 — мачете Люфтваффе;
244 — мачете;
245 — катана;
246 — деревянная дубинка;
247 — дубинка Черный Джек;

248 — нож Сметчет;
249 — нож Кукри;
250 — нож М1917;
365 — топор;
407 — скальпель;
501 — шашка;
522 — голые руки;
538 — древний меч.

Мины:
366 — Mark 1;
367 — ПМД-6М;
368 — Smiz-35;
369 — Shumi-42;
370 — PMi-43;
371 — TMD-B;
613 — обезвреженная мина;

Взрывчатка:
427 — динамитная шашка;
429 — гексоген;
430 — лиддитная шашка;
431 — нитроглицерин;
433 — тротиловая шашка;

Стационарные орудия:
64 — Vickers .50;
364 — TLG-3;
132 — коробка патронов к Vickers .50;
621 — энергетический заряд LZ.

Оружие для панцеркляйна
210 — механический меч;
211 — автоматическая пушка MG FF;
212 — автоматическая пушка МК 108;
213 — пулемет MG 81Z;
214 — ПТР PZB 41;
215 — ПТР MSS-41;
216 — механическая сабля;
217 — пулемет Vickers;
218 — гранатомет PIAT;
219 — пулемет ШКАС;
220 — ПТРС (снайперское);
221 — ПТР «Бойз»;
222 — пулемет ДШК;
223 — автоматический гранатомет AGS;
225 — пулемет Гатлинга;
227 — энергетическая пушка LZ;
434 — энергетическая пушка LZS;
513 — PZB 41;
516 — пулемет MG 81Z;
224 — обойма к AGS;
226 — обойма к Гатлингу;
417 — обойма к MG 81Z;
418 — обойма к MG FF;
419 — обойма к МК 108;
420 — обойма к MSS-41;
421 — обойма к ПТР «Бойз»;
383 — обойма к ПП. ДШК;
384 — обойма к Flack 38;
385 — обойма к MG 34;
470 — коробка патронов к Vickers .50;

Медицинское снаряжение:
127 — аптечка;
137 — аптечка;
396 — марлевая повязка;
397 — экстрактор;
398 — таблетки;
399 — хирургический зажим;
400 — жидкий кардиостимулятор;
401 — аптечка;
405 — хирургические щипцы;
406 — хирургический пластырь;
408 — шприц с фенамином;
409 — инъекция морфина;
411 — пилюли сульфата морфия;
412 — хлороформ;
413 — кровоостанавливающий порошок;
414 — кровоостанавливающая жидкость.

Бронежилеты:
624 — легкий бронежилет;
625 — средний бронежилет;
626 — тяжелый бронежилет.

Инженерное оборудование:
386 — моток проволоки;
387 — щуп;
388 — ножницы по металлу;
390 — универсальная отмычка;
393 — набор отмычек;
395 — отмычка;
458 — инструмент для ремонта ПК;
459 — инструмент для ремонта ПК;
519 — отвертка;
520 — шомпол;
521 — масленка;
529 — кусачки.

Разное
389 — ключ;
392 — ключ;
435 — бланк паспорта;
515 — удостоверение;
530 — письмо;
531 — бриллиантовое ожерелье;
532 — золотые часы;
533 — золотой кубок;
534 — золото;
535 — пачка банкнот;
536 — золотое кольцо;
537 — фрагмент Янтарной комнаты;
539 — ценные бумаги;
540 — драгоценные камни;
541 — картина;
578 — карта местности.

HEARTS OF IRON II (ДЕНЬ ПОБЕДЫ II)

Во время игры вызовите консоль (клавиша **[F12]**) и вводите:

oil — 5000 нефти;
energy — 5000 энергии;
supplies — 5000 военных припасов;
manpower — 5000 призывников;
money — 500 денег;
dissent — 25% недовольства.
transports — транспорт;
escorts — эскорт;
nuke — ядерная бомба;
metal — металл;
rubber — резина;
robespierre — любые реформы.

Чтобы отключить действие cheat-кода, введите его повторно.

JUICED

Выберите опцию **Cheat** в меню, после этого вводите коды:

ALL. — активация всех кодов;
CARS — все машины;
PINT — все машины (аркадный режим) и секретные треки;
CHAR — тестовый режим;
CREW — полная команда;
CASH — много денег;
WIN. — выиграть все гонки.

MASHED (MASHED: ВДРЕБЕЗГИ)

Чтобы открыть все машины и трассы в главном меню, нажмите на клавиши: **[Up]+[Right]+[Down]+[Left]+[Up]+[Left]+[Down]+[Right]+[Up]+[Down]+[Up]+[Down]**.

POSTAL II: APOCALYPSE WEEKEND (POSTAL II: АПОКАЛИПСИС)

Во время игры вызовите консоль (клавиша **[~]**) и вводите:

SISSY — активация cheat-режима;
GunRack — все оружие;
BlastaCap — все боеприпасы по 999;
AlaMode — минимальное здоровье;
PackNHeat — выбросить текущее оружие;
PayLoad — минимум боеприпасов;
IAmSoLame — минимальное здоровье;
IFeelFree — хождение сквозь стены;
LikeABirdy — режим полета;
HeadShots — люди умирают при попадании в голову;
PiggyTreats — получить 20 пончиков;
JewsForJesus — получить 5000 денег;
BoyAndHisDog — получить 20 собачьих косточек;
SwimWithFishes — получить все предметы для радара;
FireInYourHole — включить режим «камера на ракете»;
IAmTheOne — получить 20 таблеток кошачьей мяты;
LotsAPussy — получить 20 кошек (использовать как глушители);
BlockMyAss — получить броню;
SmackDatAss — получить одежду бомжа;
IamTheLaw — получить одежду полицейского;
NowWeDance — M-16 стреляет ножницами;
RockinCats — включить стрельбу котами;
DokkinCats — отключить RockinCats;
BloppinCats — при стрельбе котами они рикошетят от стен;
SplodinCats — отключить BloppinCats.

RISING KINGDOMS (ВОСХОДЯЩИЕ КОРОЛЕВСТВА)

Во время игры нажмите на **[Enter]** и вводите коды:

makemefamous — 7 единиц славы;
makemerich — 3000 золота и 100 драгоценных камней;
fasterfaster — быстрая тренировка войск и постройка;
octrta — все указанные коды выше.

ROBOTS POWER ON

Коды для уровней:
2 — **d83-vdfuzf1**
3 — **65w-6fw5pi**
4 — **184-pyklna**
5 — **1c4n-0cntdh1**
6 — **13ur-b53mj4**
7 — **uh9-6mdibj1**
8 — **rqh-9tlkl7**
9 — **4rztp-4e7odh1**
10 — **4ru6l-n1nns31**
11 — **4sm4i-mp9pvc**
12 — **4siqr-94d068**
13 — **4seol-c7ip831**
14 — **4s95h-vua6kb1**
15 — **4qgaz-yd4tlj1**
16 — **4ra1b-11l0eh1**
17 — **4r6np-40ngg51**
18 — **4r3mc-jgio1m**
19 — **4qry3-yordfs**
20 — **4qqpb-yuo2ae**

ROLLERCOASTER TYCOON III: SOAKED!

Дайте вашему гостю одно из следующих имен для достижения соответствующего эффекта:

John D Rockefeller — 10 000 денег;
Mouse — гости смотрят на землю;
Atari — все гости смеются и становятся приветливыми;
Frontier — rides и coasters никогда не сломаются;
Guido Fawkes — профессиональный редактор фейерверков;
Chris Sawyer — гости прыгают от радости;
Sam Denney — все coasters непреодолимы к взглядам;
Jon Roach — все rides непреодолимы к взглядам;
John Wardley — убирает ограничение высоты coasters;
James Hunt — детские rides движутся через парк;
Shifty — гости танцуют;
D Lean — редактор движения камеры;
ATITech — увеличить скорость;
Atomic — большой взрыв.

Еще коды: **Alistair Lindsay** ◆ **M Brookes** ◆ **Mornington Crescent** ◆ **Rick Griffiths** ◆ **David Walsh** ◆ **A Hitchcock** ◆ **Jonny Watts** ◆ **PhotoStory**.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: BATTLE NEXUS

Вводите в настройках:

DRMSRLR — здоровье;
MRLMRMR — пицца во всех ящиках;

RLMRDSL — когда бьешь врагов, они издают старый автомобильный гудок.

БУМЕР: СОРВАННЫЕ БАШНИ

Во время игры вызовите консоль (клавиши **[Ctrl]+[~]**) и вводите:

god on — включить бессмертие;
god off — выключить бессмертие;
guns — все оружие;
Freezetime — код на бесконечное время;
3ddude — делает вид от третьего лица;
ammo X — добавить X патронов.

КОПАЕМСЯ В ФАЙЛАХ

В этом разделе вам придется вручную порыться в некоторых файлах, изменяя те или иные данные об игре. Рекомендую всегда перед применением приведенных ниже методов взлома на всякий нехороший случай делать резервное копирование того файла, который будет изменен. И напоследок запомните прописную истину: никогда не изменяйте что-либо в файлах, если игра запущена!

BATTLEFIELD II

Чтобы открыть специальное оружие, в каталоге с игрой **python/bf2/stats** найдите файл **unlocks.py** и откройте его с помощью любого текстового редактора. Нажмите **[Ctrl]+[F]** и найдите слово **defaultunlocks**. После этого вы должны увидеть код: **defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]**. Смените все значения с **0** на **1** вот так: **defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]**. Советуем не использовать данный прием в игре по сети.

DARWINIA (ДАРВИНИЯ)

Чтобы получить доступ ко всем уровням, создайте новый профиль и назовите его **AccessAllAreas** или добавьте следующую строку **UserProfile = AccessAllAreas** в файл **preferences.txt**.

Добавьте в файл **preferences.txt** из папки с игрой строку **ModSystemEnabled = 1**. Запустите игру и нажмите **[Esc]**, появится новый пункт меню **MODs** — теперь вам доступен редактор карт и игроков.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Откройте файл **DX2UI** из папки **System** и замените раздел **[DebugMenu]** на следующее:

```
[DebugMenu]
Active=ACTIVE
Type=Menu
Placement_X=RIGHT
Placement_Y=BOTTOM
PauseGame=False
AutoSizeWidth=True
AutoSizeHeight=True
TextColor_A=24
Color_Normal_A=0
TextShadowColor_A=0
SelectedColor_A=48
UnselectedColor_A=24
Font=font8
MenuDefinitionFile=DX2Menu.ini
ListenForMouseClicks=True
InputLayerName=DebugMenu
```

В игре появится debug-меню разработчиков, которое позволяет настраивать многие параметры игры и даже все cheat-коды. Для навигации используйте клавиши **[V]** или **[B]** и мышку. Чтобы в меню подняться на уровень выше, нужно закрыть текущее меню и нажать **[Backspace]**.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Найдите в директории игры файл **handling.cfg** и откройте его любым текстовым редактором. Как вы видите, здесь есть вся информация о каждом транспортном средстве. Следуйте инструкциям комментариев, чтобы правильно отредактировать их значения.

Не бойтесь экспериментировать — разработчики игры предоставили огромные возможности по изменению параметров многих элементов игры. **Handling.cfg** — не единственный файл, который можно отредактировать.

LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Чтобы проставить боевые характеристики своего героя, откройте в текстовом редакторе файл **skirmish-stats.ini** из директории **C:\Documents and Settings\Application Data\My Battle for Middle-Earth files** и отредактируйте его соответствующим образом.

PARKAN II

Чтобы обеспечить себе неуязвимость, откройте **ini**-файл, который лежит в корневом каталоге игры. Перед словами уберите точку с запятой и измените значение на соответствующее:

```
[DEBUG]
nothing = 1
critical = 0
error = 0
warning = 0
info = 0
BulletProof = 1
DEBUG_KEYS_ENABLE = 1
```

Примечание: данный трюк работает только с начала сохранения до первой посадки на планету или взлета с нее.

ULTIMA IX ASCENSION

В корневом каталоге игры найдите файл **options.ini**. Откройте его в любом текстовом редакторе и в строчке **Language=En** смените параметр **En** на **Br**, **Vl** или **Ns**. Таким образом все игровые субтитры поменяются на соответствующие произвольные английского языка, а именно: Swedish Chef, Valspeak и Newspeak.

ДЕЛИМСЯ СОВЕТАМИ

Разработчики, создавая те или иные возможности в своих творениях, нередко забывают о том, что игроки всегда ухитрятся использовать данные им в руки настройки в своих целях. И не помеха для них толстые патчи — все равно останется какая-нибудь лазейка, способная упростить жизнь игрока не хуже cheat-кода. В данной рубрике мы попытались собрать подобные советы.

BOILING POINT: ROAD TO HELL (XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ)

При вождении нажмите и удерживайте клавишу **[Z]**, чтобы отключить двигатель авто. Машина все еще едет, но газ при этом не используется.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Чтобы остановить атаку гангстеров на вашу территорию, достаточно всего лишь сохранить игру. При следующей загрузке вам уже не придется сражаться с представителями преступных группировок города.

HIDDEN AND DANGEROUS II

В первой миссии второй кампании можно заполучить MP-44 раньше положенного по сценарию игры, не используя при этом cheat-коды. Завершив все задания в миссии (кроме того, которое заключается в умении забраться в грузовик), убедитесь, что джип не поврежден. Вернитесь в главное здание и застрелите офицера, который сказал когда-то вам важную информацию о Шумане. Теперь следуйте по направлению к палаткам. Садитесь в джип и приведите его к круглой части ближайшего окопа сразу позади палаток слева от взлетно-посадочной полосы.

Вылезьте на джип и положите тело офицера на крышу. Слезьте, отойдите на безопасное расстояние и бросьте гранату, чтобы взорвать джип Этот взрыв поможет выманить нескольких гостей, у одного из которых будет MP-44.

ICEWIND DALE

В игре можно легко размножать ценные предметы, пользуясь возможностью редактирования партии в течение игры. Для этого достаточно нагрузить одного из героев особо ценным грузом, открыть характеристики героя и нажать кнопку **Export**, сохранив таким образом этого товарища. Затем следует открыть экран редактирования партии (необходимо, чтобы один слот был пустой) и создать нового героя. При его создании нажмите кнопку **Import** и загрузите героя, которого сохранили вначале. Инвентарь нового героя, который также доступен к редактированию, по-прежнему наполнен ценными артефактами.

POSTAL II: APOCALYPSE WEEKEND (POSTAL II: АПОКАЛИПСИС)

Иногда бывает полезно исследовать карту. Сделать это очень просто. Для этого в директории с игрой выберите любую карту (например, LowerParadise). Скопируйте файл в какую-то директорию и измените его имя, добавив в начале названия **cus** (получится cusLowerParadise). Теперь перенесите файл обратно в директорию **Maps** и запустите игру. Перейдите в раздел **Options** и выберете **Custom Maps**. Выделите скопированную вами карту и нажмите **Load**.

TENNIS MASTERS SERIES 2003

Когда вы играете в групповом матче и противник подает, а ваш напарник должен этот мяч принять, можно легко выиграть. Для этого бегите к сетке и упритесь в нее, продолжая движение. Как только противник сделает первый удар, вы измените направление движения в сторону полета мяча. Таким образом вы натянете сетку, запоров тем самым подачу противника. Два таких хитрых приема — и сет выигран.

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Если вам известны какие-нибудь секреты из популярной игры, то не держите это знание в себе. Напишите небольшое руководство к действию, сделайте screenshot, демонстрирующий сам секрет, заархивируйте все это добро и шлите по адресу Ice_sCream@igromania.ru. Если ваш материал нам понравится, то мы обязательно его опубликуем и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

1. В одной из миссий у Zero можно увидеть диски Manhunt и сувениры по Vice City.
2. В игре по всюду развешены фотографии Candy Suxx из Vice City.
3. В доме CJ, в шкафу есть серфинг с видами Vice City, в спальне висит картина с кошкой одного из программистов, на кухне есть бутылки с логотипом Rockstar, в прихожей висят фотографии семьи Джонсонов, среди них CJ и, скорее всего, его мать.
4. В прихожей среди журналов есть Rogue (намек на Vogue).

Александр Михайлов

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Как и в одной из предыдущих частей игры, в San Andreas есть способ поставить в гараж два или более авто. Все, что вы должны делать, — это раздобыть два или сколько угодно автомобилей и подогнать их к гаражу. Теперь нужно въехать на одном из них в гараж так, чтобы часть машины оставалась снаружи. Таким образом вы задержите дверь, которая не закроется, пока вы не уберете эту машину.

Борис Метранин

Картинки Мелодии

МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

www.jmi.ru jmi.ru wap.jmi.ru

ОТПРАВЬ 4040 SMS С КОДОМ НА 4042

мелодии

отправь код мелодии на номер **4040**

Самый свежак на твоем телефоне! отправь SMS n180 на 4040

	Nokia, LG, Samsung	Siemens	Motorola и др.	Полифония
1. K - Maro - Crazy	18058011	18058012	18058013	18058014
2. Mario - Let Me Love You	18058001	18058002	18058003	18058004
3. Земфира - Блюз	18057981	18057982	18057983	18057984
4. Земфира - Прогулка	1809721	1809722	1809723	1809720
5. Global Deejays - The sound of San Francisco	18057111	18057112	18057113	18057114
6. Руки Вверх - Отель	18057121	18057122	18057123	18057124
7. Музыка из к/ф - "В джазе только девушки". I Wanna be loved by you	18059111	18059112	18059113	18059114
8. Музыка из к/ф - "Джентельмены удачи"	18058171	18058172	18057983	18058174
9. Музыка из к/ф - "Криминальное чтиво". Главная тема	18058191	18058192	1809723	18058194
10. Музыка из м/ф - "Мама для мамонтёнка". Песня мамонтёнка	18059101	18059102	18059103	18059104
11. Музыка из т/п - "В мире животных"	18058941	18058942	18058943	18058944
12. Музыка из т/с - "Солдаты". Юность в сапогах	18058161	18058162	18058163	18058164
13. Anastacia - Welcome to my truth	18059411	18059412	1809671	18059414
14. Дискотека Авария - Если хочешь остаться	18059431	18059432	18059433	18059434
15. Eminem - Without Me	18059441	18059442	18059443	18059444
16. Jennifer Lopez - Get Right	18059351	18059352	18059353	18059354
17. Pet Shop Boys - Se a vida e	18059211	18059212	18059213	18059214
18. Placebo - Every you, every me	18059311	18059312	18059313	18059314
19. Robbie Williams - Something beautiful	18059291	18059292	18059293	18059294
20. Within Temptation - Stand My Ground	18059171	18059172	18059173	18059174
21. Валерия - Маленький самолёт	18059601	18059602	18059603	18059604
22. Starsailor - Four To The Floor	18011826	18021826	18031826	18041826
23. Nickelback - How you remind me	1809753	1809754	1809755	1809752
24. Bobby McFerrin - Don't Worry Be Happy	1809709	1809710	1809711	1809708
25. Музыка из к/ф - "Турецкий гамбит". Идем на восток	1809953	1809954	1809955	1809952
26. Eric Prydz - Call On Me	1809661	1809662	1809663	1809660
27. Aventura - Cuando Volveras	1809669	1809670	1809671	1809668
28. Destinys Child - Lose My Breath	1809673	1809674	1809675	1809672
29. A-HA - Lifelines	18011533	18021533	18031533	18041533
30. Arash - Boro Boro	1809419	1809420	1809421	1809418
31. AudioBullys - Way Too Long	18011660	18021660	18031660	18041660
32. Beyonce feat. Jay Z - Crazy In Love	18011562	18021562	18031562	18041562
33. Narcotic Thrust - I like it	1802288	1802289	1802290	1802287
34. Tarkan - Du-du	1809274	1809275	1809276	1809273

цветные картинки

отправь код картинки на номер **4040**

- 101x80 & 120x96 - 128x128

18054096 18054097	18053376 18053377	18053356 18053357	18055236 18055237
18052396 18052397	18056206 18056207	18053616 18053617	18053866 18053867
18053756 18053757	18053766 18053767	18053306 18053307	18056216 18056217
180174	1809309	1807284	1808830





1808824	1809282	1807250	1805565



Стоимость исходящего сообщения на номер 4646: «Билайн» - 0,177 USD вкл. НДС, МТС - 0,177 USD вкл. НДС, «МегаФон» - 0,177 USD вкл. НДС. Входящие сообщения – бесплатно.

MP3-реалтоны

отправь код MP3-реалтона на номер **4042**

Забавный друг	Алло! Это ты дорогой!	18059270
Манерный тип	Алё, алё, алё...!!!	18059280
Манерная девушка	Алле, пупсик, это ты!	18059290
Говорящий телефон	Дзинь-дзинь, есть кто живой!	18059300
Индеец	Индеец	18059310
Муж "с работы"	Вижу выражение твоего лица	18059320
Говорящий телефон	Вася, не скромничай, ответь	18059330
Говорящий телефон	Жена! Подруги! Вот уж дудки!	18059340
Говорящий телефон	Моя прекрасная госпожа	18059380
Космонавты	Земля-земля, прием-приём!	18059390

Для телефонов, поддерживающих MP3

открытки



отправь код открытки на номер **4040**

- Samsung, Nokia - Siemens - Motorola и др.

18058096 18058097 18058098	1804530 1804531 1804532
18058116 18058117 18058118	1802640 1802641 1802642
18058146 18058147 18058148	1803936 1803937 1803938
1802454 1802455 1802456	1803723 1803724 1803725
1803594 1803595 1803596	1803729 1803730 1803731
1803555 1803556 1803557	1804413 1804414 1804415
1803501 1803502 1803503	1804539 1804540 1804541





супер-звуки

отправь код супер-звука на номер **4042**

Выстрелы из "COLT-223"	1808646
Выстрел из "MAGNUM-357"	1808647
Ржание коня	1808650
Ржание кобылы	1808651
Объект на радаре	1808653
Чихающий мужчина	1808655
Английский полицейский свисток	1808656
Дойка коровы	1808914

Список телефонов, поддерживающих Супер-звуки

Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson:** F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens:** SL55, C65, X65, S65; **Panasonic:** GD-97; **Motorola:** E365, E398, V220, V80; **LG:** F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ПОДАРОК ДРУГУ

ОТПРАВЬ ЛЮБУЮ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ СУПЕР ЗВУК СВОЕМУ ДРУГУ В ПОДАРОК! ДЛЯ ЭТОГО ПОСЛЕ КОДА УКАЖИ НОМЕР ТЕЛЕФОНА ДРУГА

НАПРИМЕР: 180250 +7910XXXXXXX

Услуга недоступна абонентам «Билайн»

java-игры

отправь код java-игры на номер **4042**

Cop Crasher Код игры: 1802203
Уличный гонщик удирает на своем тюнингованном автомобиле от толпы копов

Water Riches Код игры: 180281
Вам нужно найти сокровища в подводном мире, населенном фантастическими существами и отвоевать клад у его хранителя

Bijlee Код игры: 1802192
Вы в грозу, уворачиваясь от молний, должны найти себе чашечку чая и легкую картофельную закуску

Admiral Код игры: 1802187
Ваша главная задача: собрать, как можно больше сокровищ, нападая на торговые корабли, подводные лодки и военные эсминцы

Модели телефонов для которых доступны java-игры: **Nokia:** 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.



отправь sms со словом **game** на **9966**

счастье есть на 9966 молодежные знакомства

Стоимость исходящего сообщения на номер 9966: «Билайн» - 0,177 USD вкл. НДС, МТС – 0,118 USD вкл. НДС, «МегаФон» - 0,177 USD вкл. НДС. Входящие сообщения – бесплатно.

ЗАКАЧАЙ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ, JAVA-ИГРУ ИЛИ СУПЕР-ЗВУК, УЧАСТВУЙ В ВИКТОРИНЕ И **ВЫИГРАЙ** МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН КАЖДЫЙ ДЕНЬ!!! ЦИФРОВОЙ ФОТОАППАРАТ КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ!!!

Акция проводится с 25 июня по 31 августа 2005 г. Услуга платная. Подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru

логотипы

черный - Nokia, красный - Motorola и другие

отправь код логотипа на **4040**

1805640 1805641	1805658 1805659	1805666 1805667	1805672 1805673	1805716 1805717
1805642 1805643	1805660 1805661	1805708 1805709	1805676 1805677	1805700 1805701
1805648 1805649	1805664 1805665	1805670 1805671	1805682 1805683	1805712 1805713

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную открытку, полифоническую мелодию, Супер-звук, java-игру или MP3-реалтон, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных открыток Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных открыток. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Служба поддержки Абонентов: тел. +7 (095) 739 94 14; e-mail: support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 9966. Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего запроса на **4040**: «Билайн» - 0,885 USD вкл. НДС, МТС - 0,885 USD вкл НДС, «МегаФон» - 0,885 USD вкл НДС; на **4042**: «Билайн» - 2.35 USD вкл НДС, МТС – 2.24 USD вкл НДС, «МегаФон» - 2,36 USD вкл НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил».Лицензии операторов: ОАО «Мобильные ТелеСистемы». Лицензии Минсвязи РФ № 14465, 24136, ОАО «ВымпелКом». Лицензия Минсвязи РФ № 17951, 23072, ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ №15002 ООО «Информ-мобил» (торговая марка Jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ №23639

ИНФОРМ·МОБИЛ контент и сервис провайдер №1





BANJO-KAZOOIE

Жанр: Аркада
Разработчик: In-Fusio
Платформа: J2Me
Размер: 63–178 КБ



Аркада о медведе Банджо Топтыгине и птичке Казуи Невеличке неожиданно встречает нас черно-белым экраном с лицензионным соглашением, в котором **Microsoft** доходчиво объясняет, кому принадлежит этот зоопарк и что будет с браконьерами. Корпорация бережет мобильную игру, как зеницу Биллова ока, вовсе не случайно. **Banjo-Kazooie** — легендарный бренд, годами кочующий с одной платформы на другую и теперь вот добравшийся до сотовых телефонов.

На первый взгляд может показаться, что перед нами очередная детская «неваляшка», но на самом деле Banjo-Kazooie — настоящий психологический триллер. Сюжет крутится вокруг киднепинга и знакомит аудиторию с технологией похищения с целью выкупа. Действующие морды — преуспевающий в сотовом (медовом) бизнесе медведь Банджо, незадачливое чудо в перьях Казуи и криминальный элемент Грунтильда (колдунья). Ведьма похищает птичку, распиливает ее на восемь частей и объявляет Топтыгину, что друга еще можно спасти, главное — плати выкуп. И бедный Банджо выкручивается как может: в одной миссии он вылавливает для колдуньи рыбу, в другой собирает алмазы, в третьей устраивает охоту на овец. Продвигаясь все дальше и дальше, вы получаете конвертики с фрагментами пернатого тела. Кульминация криминальной драмы — поединок с ведьмой и воскрешение птички.

РЕЙТИНГ:

Доступно для: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V303, V500, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3220, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260. **Samsung** C100, C100G, C110, E310, E630, E700, E710, E800, E810, E820, X100, X450, X460, X600. **Siemens** C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65. **Sony Ericsson** K500, K700i, T610, T630, Z1010, Z500, Z600.

DR. FRANKENSTEIN ADVENTURES

Жанр: Аркада
Разработчик: Gaelco Moviles
Платформа: J2Me
Размер: 63–135 КБ



Dr. Frankenstein Adventures — это трогательная история о том, как один ученый муж слепил чудовище из того, что было, а потом что было, то его и погубило. Приключения Доктора начинаются в пустой комнате с хирургическим столом, на котором мелом начерчен силуэт человеческого тела. *«Здесь произошло убийство?»* — ужасаются игроки. *«Здесь произойдет преступление против Бога!»* — менторским тоном объясняет сюжет. Вы играете за сумасшедшего доктора, нарушившего эксклюзивные авторские права Бога на сотворение жизни. Ваша задача — собрать монстра из раскиданных по замку подручных материалов: рук, ног и прочих деталей анатомического интерьера.

Традиционный для таких игр геймплей сводится к поиску ключей, решению паззлов с движущимися платформами и борьбе с клыкастыми обитателями замка. Последние бывают ровно двух типов: приземленные крысы, которых надо перепрыгивать, и летучие мыши, действующие по принципу «воздух — воздух». Стоит вскарабкаться на какой-нибудь выступ (а подобный прием здесь используется повсеместно — других методов продвижения по сюжету разработчики не знают), как «бэтмены» тут же умерщвляют айболита метким укусом в сонную артерию. Приходится рассчитывать время. Вторая «забава» — перемещение плит — реализована хуже: слабосильный Франкенштейн умеет толкать платформы только от себя и необратимо загоняет их в угол. Откуда уже не выкарабкаться.

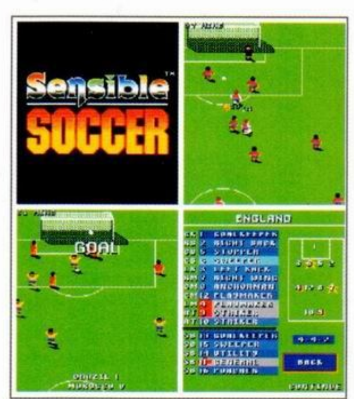
Пока вы продираетесь сквозь тернии геймплея непонятно куда, тело на столе обрастает новыми подробностями. И все бы хорошо, если бы не предательская мысль в голове: *«Что я здесь забыл?»*

РЕЙТИНГ:

Доступно для: Alcatel 556, 756. **Motorola** C650, V300, V525, V600. **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6230, 6260, 6310, 6310i, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. **Siemens** C65, CX65, M65, S55, S65. **Sony Ericsson** K700i, V800, Z1010.

SENSIBLE SOCCER

Жанр: Футбольный симулятор
Разработчик: Kuju Wireless
Платформа: J2Me
Размер: 62–95 КБ



Sensible Soccer призван окончательно развеять мнения некоторых снобов о том, что мобильные игры — это несерьезно. *«Мобильные игры — это очень серьезно!»* — отвечает эта игра всеми доступными средствами.

От внимания разработчиков не ускользнула ни одна деталь. Режимов игры одиннадцать, причем вы сами «настраиваете» чемпионаты и решаете, сколько матчей состоится между командами, будут ли принимать участие пятизвездочные коллективы, или лучше все-таки потренироваться на середнячках. К противнику можно присмотреться, пригласив его на товарищеский матч. Кроме всевозможных кубков и лиг, присутствует режим Challenge, исповедующий олимпийский принцип «проиграл — вылетел». Как далеко вы вскарабкаетесь? В Sensible Soccer есть тактическое меню, в котором седовласые мудрецы-тренеры, словно Кутузов и Наполеон в канун известного мероприятия, химичат с расстановкой спортсменов на поле боя. Не забыта скамейка запасных, где ждут своей очереди не безликие статисты, а настоящие футболисты (в Sensible Soccer присутствует восемь сотен игроков из пятидесяти команд!). После матча вы можете посмотреть повтор, проанализировать ситуацию и зарубить на своем тренерском носу, что в следующий раз футболисту N лучше сломать ноги прямо в раздевалке, чем выпускать его на поле...

Хорошо продумано управление: всего несколько кнопок — и прорва тактических возможностей. Каждый матч насыщен событиями: игроки получают желтые и красные карточки (а их жертвы, соответственно, отбывают в медпункт), судьи назначают штрафные, пенальти и свободные удары. Для настоящего футбольного праздника не хватает двух вещей: причитаний комментаторов и рева трибун. Думаю, когда мобильники совершат очередную кремниевую революцию, эти недочеты будут исправлены.

РЕЙТИНГ:

Доступно для: Motorola E398, V300, V500, V600, V80. **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Sagem** MYV65. **Sharp** GX10, GX20. **Sony Ericsson** T610, T630.

SWAT SNIPER

Жанр: Виртуальный тир
Разработчик: Elkware
Платформа: J2Me
Размер: 62–182 КБ

Никто не знает, почему на

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ

Контент-провайдером представленных игр является компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит $2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна $4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна **в течение 24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и закачать игру через WAP-соединение. Проплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, загляните по адресу ***www.playmobile.ru/help/buying*** или обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: ***support@playmobile.ru***.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ.

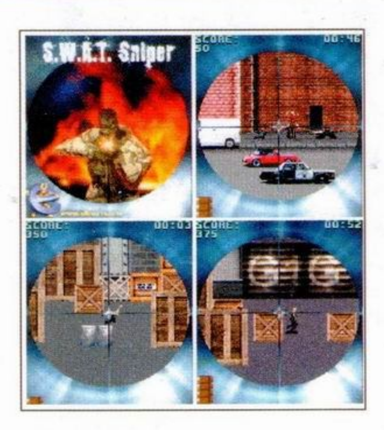
МТС: Благовещенск, Архангельск, Владимир, Владивосток, Вологда, Воронеж (РеКом), Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Иваново, Иркутск, Екатеринбург (Уралтел), Калуга, Киров, Кострома, Кубань, Курган, Курск (РеКом), Иркутск, Липецк (РеКом), Москва и Московская область, Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Сахалин, Смоленск, Сыктывкар, Орел (РеКом), Приморье, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Удмуртия ($1,90 без НДС за двухдолларовую игру), Ярославль.

Билайн: Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Москва и Московская область, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Дальний Восток, Кавказ (71 руб. с НДС за двухдолларовую игру), Москва, Поволжье, Северо-Западная Сибирь, Центр, Урал (Уральский GSM), Воронеж (71 руб. с НДС за двухдолларовую игру).

Другие: Астрахань GSM (71 руб. с НДС за двухдолларовую игру), Архангельские Мобильные Сети, БайкалВестКом, ДонТелеком ($2,50 без НДС за двухдолларовую игру), Ермак RMS, Новая Телефонная Компания, Оренбург GSM ($2.36 без НДС за двухдолларовую игру), Оренсот, Пенза GSM, СМАРТС (69 руб. с НДС за двухдолларовую игру), Северо-Кавказский GSM, Сотовая Связь «МОТИВ» (88,50 руб. с НДС за двухдолларовую игру), Телеком XXI, Уральский GSM (75 руб. с НДС за двухдолларовую игру), УралСвязьИнформ (81,13 руб. НДС за двухдолларовую игру), Экстел, Южно-Уральский Сотовый Телефон, Ярославль GSM.

Игра	Код	Цена
Banjo-Kazooie	976981700247	5
Dr. Frankenstein Adventures	974358800247	3
Sensible Soccer	976946500247	2
SWAT Sniper	974365600247	5
Жмурки	976832400247	3



улицах Лос-Анджелеса в наши дни почти не встречаются ангелы. Возможно, они просто боятся. Вчера какой-то сумасшедший парень со взрывчаткой забаррикадировался на первом этаже небоскреба и пообещал привести взрывной механизм в действие. Сегодня террористы берут в заложники нескольких горожан и угрожают убить их. Завтра кто-нибудь захватит банк. А до послезавтра можно просто не дожить, потому что ваша профессия в этой игре — полицейский снайпер (которого еще называют «смерть с доставкой прямо в голову»).

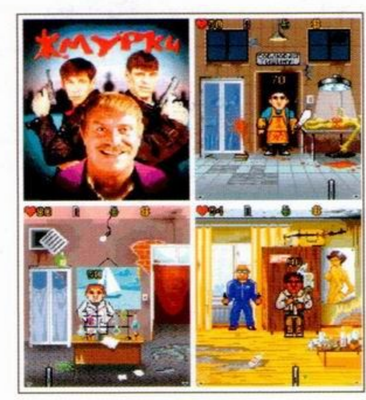
Если отбросить эстетику полицейской работы (спасибо дизайнерам, пригласившим в свою игру текстуры из **Counter-Strike** и лучшие кадры из тематических фильмов) и связанное с этим напряжение, то придется признать, что SWAT Sniper — типичный тир. Причем без особых достоинств. Реализма ноль — террористы никогда не станут истреблять заложников, чем бы они обязательно занялись, начни вы стрелять. Не подает признаков жизни и баллистика — пули здесь, как добросовестные вояки, отправляются именно туда, куда вы их пошлете. Террористы шустро носятся от одного прикрытия к другому, но это их не спасает — разработчики избавили нас от необходимости вести коррекцию огня. А еще преступникам категорически запретили убивать снайпера. То есть они, конечно, стреляют по нам, но исключительно холостыми. Единственный враг — неумолимый таймер. И, возможно, тормоза — на некоторых довольно солидных моделях (в том числе из серии «кому за $300») наблюдается феномен «слайд-шоу». А промедление — смерти подобно. Особенно если ты снайпер.

РЕЙТИНГ:

Доступно для: LG U8110. **Motorola** A835, A925, E1000. **NEC** E616.**Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage. **Siemens** S55, S56, S57, SL55, SL56. **Sony Ericsson** K700i, P800, P900, V800, Z1010.

ЖМУРКИ

Жанр: Боевик
Разработчик: RME
Платформа: J2Me
Размер: 50–215 КБ



Если художественный фильм «**Жмурки**» задумывался как злая пародия на «**Криминальное чтиво**» (вспомните, кого из русских режиссеров Квентин Тарантино обошел в Каннах в 1993 году, и все поймете), то мобильная игра «Жмурки» — издевательство над добрым именем **Mad Dog McCree**. Чем закончилась первая «пародия», вам подскажут результаты кассовых сборов, чем интересна вторая, читайте здесь и сейчас.

В принципе, все и так ясно. Вместо салуна на Диком Западе — банки, морги, больницы, улицы и общаги Дикой России. Вместо ковбойской одежды — униформа братков: малиновые пиджаки и золотые цепи, каким позавидовал бы сам кот ученый. Вместо старого доброго «Кольта» — «Парабеллум», «Стечкин» и редкие гранаты в качестве бонуса.

Два уровня сложности, восемь миссий, заселенных колоритными (но не без налета пошлости) боссами и рядовыми сотрудниками левоохранительных структур. Главное в карьере молодого гангстера, по версии авторов «Жмурок», — чтить сальдо. Истребление конкурентов поощряется долларом, убиение невинных прохожих карается рублем. Пока баланс положителен, вы в игре. Перегнули палку — начинайте заново.

Между миссиями нас вводят в курс сюжета: кто, с кем и чего не поделил. Сценарий ужасен настолько, насколько только может быть ужасен сценарий игры о преступном мире, написанный каким-то бывшим советским интеллигентом. Словом, жуть, даже не читайте.

Зато местный геймплей своей динамичностью и увлекательностью способен пристыдить заморский мобильный хит **Mr. and Mrs. Smith**. Графика хороша: каждый кадр ломится от незначительных, но симпатичных деталей. В морге висит табличка «Соблюдай тишину», на стене в квартире авторитета красуется постер с обнаженной фотомоделью, а на шкафу лежит чемодан, из которого на нас подозрительно косится дуло АК-47. Если бы не засилье «разлюли-балалаек» и других пошлостей, был бы хит. Абсолютный.

РЕЙТИНГ:

Доступно для: Motorola C380, C385, C650, T720, T720i, T722, T722i, V180, V220. **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. **Samsung** C100, C100G, C110, E100, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E715, E800, E810, E820, P400, S100, S300, X100, X400, X450, X460, X600. **Siemens** A65, C60, C65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1. **Sony Ericsson** F500i, K500, K500i, K700i, V800, Z1010.

ДЛЯ КПК

ATLANTIS REDUX

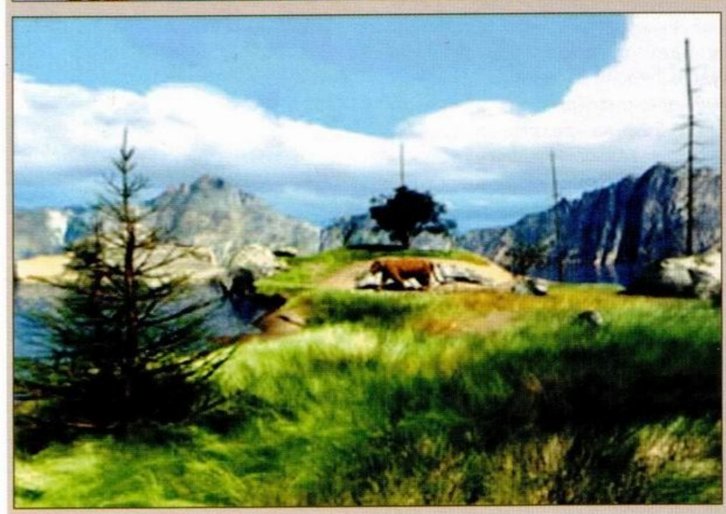
Жанр: Квест
Издатель/Разработчик: Dreamcatcher Interactive/TETRAEDGE Games
Платформа: PocketPC, Symbian, Windows Mobile
Сайт: ***www.atlantisredux.com***





Мобильные игры развиваются семимильными скачками. Еще вчера они ходили пешком под стол и пугали жуткой графикой, а сегодня уже вплотную приближаются к своим «коллегам» с персоналок. **Atlantis Redux** — это, ни много ни мало, трехмерный квест для КПК. Геймплей ничем особенным не поразит (разработчикам мобильных проектов пока не до креатива — они сначала хотят догнать «большие» игры), зато будет много высококачественных видеороликов (общей продолжительностью около часа). Сюжет посвящен истории некоего археолога из недалекого будущего, который совместно с девушкой-туарегом задумал отыскать Атлантиду. В пути им придется столкнуться с множеством препятствий, попутешествовать во времени, но Атлантиду в итоге они все же найдут.





ИВАН НЕЧЕСОВ

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

НОВОСТИ ОБОРУДОВАНИЯ

КЛАВИАТУРА OPTIMUS: MADE IN RUSSIA



Клавиатура Optimus: у каждой клавиши — собственный OLED-дисплей!

О студии Лебедева слышал, наверное, каждый, кто хотя бы раз путешествовал по просторам всемирной сети интернет. Перу студии принадлежит дизайн сотен сайтов известнейших компаний... Но не веб-дизайном единым живет Артемий Лебедев и его коллеги! С завидным постоянством портфолио студии пополняется интересными устройствами, часть из которых может прочно войти в жизнь рядового любителя игр. Например, совсем недавно общественности была представлена клавиатура **Optimus**. Каждая кнопочка на корпусе новинки оборудована независимым **OLED**-дисплеем, что позволяет выводить на «клаву» самые разные картинки. Например, во время игры в старый добрый **Quake 3 Arena** будут задействованы только те кнопки, что используются в стрелялке; причем на каждой клавише будет светиться либо специальный значок из игры, либо слово, обозначающее действие, которое произойдет в результате нажатия кнопки. Если же пользователь запустит любую из версий **Photoshop**, на клавишах будут светиться изображения различных инструментов графического редактора. Клавиатура еще не запатентована, но не исключено, что мы увидим первые Optimus на прилавках отечественных магазинов уже в обозримом будущем.



А так выглядит Optimus при запущенном Quake 3 Arena...

ПАМЯТЬ ДЛЯ «ХАРДКОРНЫХ» ИГРОКОВ...

Один из ведущих производителей оперативной памяти, **OCZ Technology**, порадовала общественность представлением модулей семейства **Platinum Elite Edition**. Все планки новой линейки выполнены на чипах **Samsung TCCD** и рассчитаны на самых требовательных пользователей, в числе которых, конечно же, любители «прожорливых» игр. Модули **DDR PC-4800 Platinum Elite Edition** работают с задержками **2-2-2-5** (DDR400) или **2.5-4-4-10** (DDR600) при напряжении **2.8** вольт. Пользователь сможет купить как один **512**-Мбайт модуль памяти, так и набор из двух планок общей емкостью **1** Гбайт. Информация о сроках начала поставок и цене новой «оперативки» пока отсутствует.



За несколько сотен долларов пользователь получит стабильность и очень высокую производительность.

ABIT FATAL1TY X800 XL: СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР...

Решения **Abit** всегда пользовались завидным спросом в России за счет богатых возможностей разгона и довольно демократичной ценовой политики. Не так давно эта компания начала продвижение новой серии своих графических адаптеров под общим именем — **Fatal1ty**. Представители Abit заверяют, что решения новой линейки показывают небывалую производительность в требовательных к «железу» приложениях и без труда осилят роль идеального решения для любителя игр. Кстати говоря, семейство назвали в честь одного из самых известных профессиональных игроков мира, Джонатана Вендела (Jonathan Wendel) aka Fatal1ty, который лично участвовал в тестировании решений новой серии. Недавно начались продажи видеокарты **Fatal1ty X800 XL** с **512** Мбайт памяти DDR3 (1,6-нс) на борту. Один из козырей карточки — очень тихая система охлаждения, которая, несмотря на низкий уровень шума, позволяет ощутимо повышать рабочие частоты. Сколько будет стоить новинка в России, пока неизвестно, но карточка ориентирована на рынок дорогих решений — это факт.

ASUS РЕАБИЛИТИРОВАЛАСЬ В ГЛАЗАХ ИГРОКОВ!

Помните, как **ASUS** снабдила свои видеокарты драйвером, который позволял смотреть через стены? Тогда буквально все любители компьютерных игр осудили тайваньскую компанию, ибо нет ничего хуже нечестных приемов в честном бою. И вот на днях ASUS решила реабилитироваться, выпустив софт, который действительно может пригодиться геймерам.

Итак, по официальной информации все новые видеокарты компании будут поддерживать следующие технологии:

➤ **GameLiveShow** — позволяет пользователям, не участвующим в игре, наблюдать за товарищами по сети.

➤ **GameReplay** — дает возможность записать эпизод игры в формате **MPEG-4** на винчестер компьютера, так что можно будет в любой момент просмотреть запись, даже не запуская игру.

➤ **GameFace Messenger** — работает по тому же принципу, что и ICQ, MSN Messenger, Skype, позволяя передавать по сети не только голос, но и изображение говорящего игрока в реальном времени.

При игре по сети интернет с невысокой скоростью соединения эти функции едва ли будут востребованы, а вот на турнирах новые технологии обязательно помогут профессиональным игрокам. Да и по локальной сети можно будет играть, выжимая максимум из графических карт ASUS.

В ЕВРОПЕ ОДОБРИЛИ WI-FI 5 ГГЦ...

А теперь новость из мира беспроводных сетей. Европейский комитет, в который входят 25 стран, одобрил для использования сервисов Wi-Fi два новых диапазона частот (**5159-5350** МГц и **5470-5725** МГц). Теперь все страны-участники должны подготовить соответствующие частоты для беспроводных сетей Wi-Fi к первому ноября текущего года. Выиграют ли рядовые пользователи от перехода на новые частоты? Безусловно! При использовании частот в области **5** ГГц можно добиться скорости передачи данных до **54** Мбит/с. Будем надеяться, что поддержку **5** ГГц скоро введут и в России...

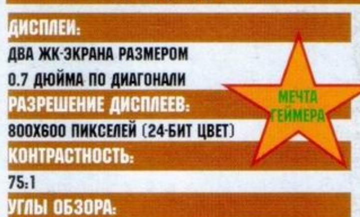


Джонатан Вендел aka Fatal1ty лично тестировал тезку-видеокарту.

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ

Настоящий геймер-энтузиаст неистощим в стремлении выжать максимум адреналина из любимой игры. Джойстик уже купили? А руль? И даже клавиатура на компьютерном столе из серии «Gamers Edition»? Тогда самое время начать копить деньги на систему виртуальной реальности! Удовольствие это очень дорогое, но даже самый простенький **3D**-шлем подарит такую порцию адреналина, что и не снилась пользователям крутых мониторов. Технические характеристики всех представленных на рынке шлемов практически идентичны, но стоимость варьируется от нескольких сотен до десятков тысяч американских денег в зависимости от качества выводимого изображения. И даже если в ваши планы не входит сию минуту бросить все и отправиться за шлемом, всегда полезно быть в курсе, какие, собственно, виртуальные возможности способны предложить нам сегодня отечественные магазины.

i-O Display Systems i-glasses PC 3D



ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 800X600 ПИКСЕЛЕЙ (24-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 75:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 24/26 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 200 Г
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $1300

То качество картинки, что подарит этот шлем пользователю, заслуживает добрых слов. При этом ограничения угла обзора не станут помехой благодаря наличию трекера **InterTrax 2** — в бродилках а-ля **Doom 3** можно без опаски вертеть головой в поисках очередного монстра. Знаете, наверное, **i-glasses PC 3D** — это оптимальный вариант для отечественного геймера, ведь самой приятной его особенностью является цена: при весьма неплохом качестве она не сравнима по стоимости с большинством моделей.



Cybermind hi-Res900 PC 3D

ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 800X600 ПИКСЕЛЕЙ (24-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 75:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 26/30 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 600 Г
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $3900

Этот вариант поинтереснее **i-glasses PC 3D**, хотя на бумаге характеристики двух моделей практически не отличаются... Все то же **SVGA** разрешение, та же контрастность и даже сопоставимые углы обзора. Тем не менее, есть у **hi-Res900 PC 3D** ряд интересных отличий, среди которых отметим значительно более качественную картинку и крепкую конструкцию корпуса. Видимое изображение соизмеримо с **45**-дюймовым экраном на расстоянии примерно **2** метров. Характеристики хороши, спору нет, хотя соотношение цена/качество у творения **i-O Display Systems** на порядок лучше.



nVisor SX

ДОРОГО, НО СЕРДИТО

ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 1280X1024 ПИКСЕЛЕЙ (24-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 200:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 46/38 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 1 КГ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $23900

Такого нашим глазам не привидится даже в самом красочном сне — аппаратных возможностей не хватит! А вот в стане **NVIS** сумели сделать шлем виртуальной реальности с разрешением дисплеев **1280x1024** и **24**-битной цветностью. Сразу видно — перед нами самый настоящий шлем, а не какая-то там ширпотребная каска. Тем не менее, если у вас пока еще нет дачи на Канарах, замахиваться на эту игрушку не стоит. В противном случае, за толстую пачку портретов американских экс-лидеров вы получите самый современный шлем, при помощи которого надолго можно отделить себя от окружающего мира, погрузившись в мир виртуальный.



i-O Display Systems i-Scape II

ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 230X173 ПИКСЕЛЕЙ (16-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 75:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 30/30 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 225 Г
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $299

i-Scape II — это простой конструкции шлем виртуальной реальности с приятным дизайном. Модель можно подключить к ЖК-телевизору, игровой приставке или другому устройству с композитным видеовыходом (RCA, «тюльпан»). К компьютеру такие «очки» не подключишь. Ну и ладно! Зато счастливый обладатель этого шлема в любом месте сможет посмотреть запись с видеокамеры или, скажем, DVD-плеера. Словом, i-Scape II — это очень компактный дисплей, который можно без проблем взять с собой в дорогу. А если прихватить еще и **Xbox**, то можно получить удовольствие от любой, даже самой долгой, поездки...



V8 HMD (Head Mounted Display)

ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 640X480 ПИКСЕЛЕЙ (16-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 200:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 45/35 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 1 КГ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $12900

Это шлем, призванный стать смертельным оружием в руках профессионального геймера. Представляете: идете вы по пустынной улице в **Half Life 2**, озираете окрестности в поисках противника, не оставляя без внимания ни одной частицы киберпространства — тут грех не учуять врага за версту. При этом левой рукой все время нужно придерживать челюсть, отвисающую от красоты виртуального мира. Словом, шлем по-настоящему классный: и качество картинки, и звук, и внешний вид — на высоте!

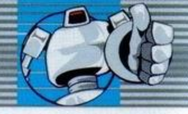


Interactive Imaging Systems VFX-3D

ДИСПЛЕИ: ДВА ЖК-ЭКРАНА РАЗМЕРОМ 0.7 ДЮЙМА ПО ДИАГОНАЛИ
РАЗРЕШЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ: 263X480 ПИКСЕЛЕЙ (16-БИТ ЦВЕТ)
КОНТРАСТНОСТЬ: 75:1
УГЛЫ ОБЗОРА: 24/26 ГРАДУСОВ (ПО ВЕРТИКАЛИ/ГОРИЗОНТАЛИ)
ВЕС: 1 КГ
ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА: $1800

Перед нами еще одна относительно недорогая модель. Бродить сквозь дремучие джунгли в **Far Cry** с **VFX-3D** на голове — удовольствие непередаваемое! Хотя качество изображения, конечно, оставляет желать лучшего — все-таки речь идет о модели начального уровня. В устройство встроен трекер с тремя степенями свободы, стандартный VGA-разъем для подключения к видеокарте и аудиовход. А вот встроенного микрофона — увы! — нет. Выглядит шлем стильно и сидит на голове очень удобно. Печально лишь то, что **VFX-3D** в магазинах найти непросто — модель эта уже далеко не новая.





ДВЕРЬ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

Взглянув на виртуальную реальность из современного шлема, предлагаю не останавливаться на достигнутом и продолжить погружение. Виртуальная реальность, как таковая, появилась на заре девяностых годов прошлого века. Началось все с выпуска шлема **VFX-1**, который покорил сердца тысяч любителей игр. Самые крутые компьютерные клубы позволили себе покупку этого чуда техники и за внушительную сумму давали рядовым пользователям возможность на пару минут окунуться в игровой мир. VFX-1 был далеко не идеален, но, тем не менее, именно он задал направление развития новой индустрии на несколько лет вперед. Прежде всего, нужно было много работать над качеством изображения, ведь та картинка, что показывал шлем, с натяжкой устраивала даже неискушенных игроков. Пугала и цена VFX-1. Словом, поле деятельности перед инженерами таких компаний как **Cybermind**, **I-O Display Systems**, **Daeyang**, открылось широченное! И вот как раз сегодня, после непродолжительного затишья, устройства виртуальной реальности вновь появились на прилавках компьютерных магазинов. Причем речь уже идет не только о шлемах...

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

VFX-1 со стороны чем-то напоминает злых «хэдкрабов» из Half-Life 2, правда?

За модной нынче фразой «виртуальная реальность» скрывается трехмерный мир с объемным звуком в нем. Для подробного описания этого самого мира производители систем виртуальной реальности и разработчики программ стараются по максимуму использовать возможности органов чувств человека (осязание, стереозрение, слух с позиционированием источника звука). При этом одной из главных задач является воссоздание модели самого пользователя внутри виртуального мира путем точной передачи его движений.

А КАК ТУДА ПОПАСТЬ?

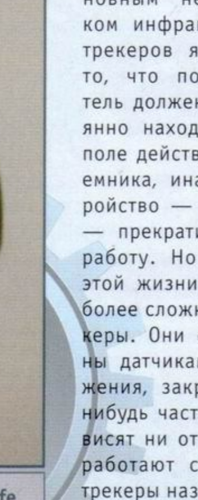
Основой системы виртуальной реальности является **3D**-шлем. В компьютерных магазинах представлено множество самых разных моделей, стоимостью от единиц до десятков тысяч долларов. При столь внушительном разбросе в ценах характеристики «касок» на бумаге отличаются очень незначительно. К чему бы это? Дело в том, что трехмерное изображение имеет превеликое множество подводных камней. Для формирования объемной картинки необходимо обеспечить постоянное положение источников изображения относительно глаз. Без качественной оптики этого не добиться. Лучи то и дело будут расходиться, а в результате пользователь увидит размытую картинку вместо красивого виртуального мира.

Еще одна проблема вызвана необходимостью выводить изображение на два дисплея одновременно — незначительное различие по цветам вмиг испортит внешний вид киберпространства. Словом, прежде чем покупать 3D-шлем, обязательно нужно попробовать его в деле — технические характеристики не расскажут всей правды о «сердце» системы виртуальной реальности. Повернув голову, чтобы изменить угол зрения пилота в легендарной **Ил 2: Штурмовик**, игрок должен видеть картинку перед глазами, а не коситься на оставшееся в стороне подобие монитора, поэтому при выборе шлема отдельное внимание стоит уделять встроенным контроллерам, отслеживающим движения (трекерам). Качественный трекер «отвяжет» игрока от монитора и позволит свободно двигаться в виртуальном пространстве.



Самый простой жилет с отдачей выглядит вот так...

Ну, о том что шлем является основой основ виртуальной реальности вам скажет любой игрок. А вот какие еще устройства используются для организации и нормальной работы мира объемных образов? Ведь мы же говорили о том, что «реальность» должна реагировать на каждое движение пользователя, а шлем никогда не сможет «засечь» легкий рывок ногой. В данном случае на помощь приходят детекторы перемещения (все те же трекеры). Они-то и позволяют отслеживать изменение положения частей тела пользователя, привязывая каждое его движение к изображению на экране. Самый простой трекер представляет собой инфракрасный приемник, который устанавливается перед игроком и отслеживает положение светоотражающих элементов на его руках, ногах, голове. Основным недостатком инфракрасных трекеров является то, что пользователь должен постоянно находиться в поле действия приемника, иначе устройство — тут же! — прекратит свою работу. Но есть в этой жизни и куда более сложные трекеры. Они снабжены датчиками движения, закрепляются на какой-нибудь части тела игрока, не зависят ни от каких приемников и работают сами по себе. Такие трекеры называются гироскопными. Их стоимость порой зашкаливает за тысячу долларов.



МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ ДЛЯ «ЭНТУЗИАСТОВ»...

При помощи 3D-шлема и трекеров можно прикоснуться к виртуальной реальности, но для того, чтобы выжать максимум из любимой игры, могут потребоваться еще кое-какие атрибуты. Хотите ощущать на себе каждый выстрел? Тогда прежде, чем отправиться в «реальность» подберите себе жилет с отдачей. Это устройство надевается на тело игрока и создает незабываемые виброэффекты в зубодробительных боевиках. Жилет включается в разрыв между звуковой картой и колонками. Сила вибрации зависит от частоты звука, так что тело пользователя будет содрогаться после каждого выстрела, разорвавшейся гранаты и громкого крика заложника. Чем глубже басы — тем ощутимее реакция жилета.

В современных играх вам пригодятся и сенсорные перчатки. Они позволят касаться объектов из киберпространства, манипулировать ими и брать в руки. Многие популярные RPG и стратегии поддерживают это чудо техники, но управлять войском при помощи такого манипулятора будет не так просто. В связи с тем, что положение руки постоянно отслеживается, игроку нельзя будет положить ее на стол или, скажем, расслабить пальцы. Самыми классными являются перчатки, в которых используется гироскопическая система слежения. Если в такую перчатку встроено больше десятка независимых датчиков движения, она порадует пользователя очень высокой точностью и широкими углами отклонения. Помимо прочего, существуют гироскопные пистолеты, но в отечественных магазинах их найти довольно сложно...



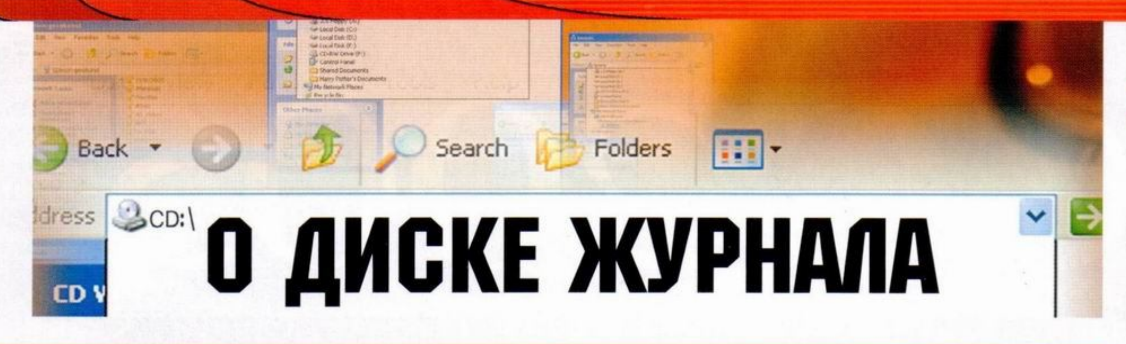
Сенсорная перчатка позволит «пощупать» киберпространство!

❖ ❖ ❖

Напоследок отметим, что системы виртуальной реальности можно объединять. В результате образуется киберпространство, в котором одновременно могут находиться несколько человек. Вы только представьте, какую порцию адреналина подарит старенький **Unreal Tournament 2004** во время виртуальной битвы с друзьями «в касках»! Многие шлемы могут похвастаться встроенными микрофонами, так что во время игры можно еще и пообщаться — для полноты погружения в игровую реальность.

ЛКИ





О ДИСКЕ ЖУРНАЛА

В этом обзоре упомянуты самые ключевые материалы нашего диска. Конечно, это не полный список; сейчас, когда номер сдается в печать, полным ходом идет дальнейшее формирование CD и DVD. Кроме того, нынешние объемы уже не позволяют перечислить в анонсе все файлы, поэтому мы сознательно останавливаемся только на некоторых. Что-то, в принципе, может и не войти в окончательный вариант, но это крайне маловероятно.

Для тех, кто не располагает DVD-приводом, часть тиража выходит по-прежнему с CD. Разумеется, на него попадут далеко не все материалы. Преимущество — за руководствами и другими статьями (они войдут на компакт в обязательном порядке), материалами рубрики «Своими руками», заплатками.

***Напоминаем,** что мы слегка изменили способ обозначения материалов. Значком DVD отмечены те из них, что вероятнее всего поместятся только на DVD-диск, а все остальные вы найдете и на CD, и на DVD.*




ВИДЕОТУРЫ

DVD GTA: SAN ANDREAS — ДВУХКОЛЕСНЫЕ ДРУЗЬЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Мотоциклы, квадроциклы и велосипеды так органично вписались в мир «Великого Автовора», что мы теперь даже не можем представить, что когда-то серия обходилась без них. А ведь на этих агрегатах можно так роскошно гонять по трассам, устраивать головоломные (в том числе и буквально) трюки, прыгать с трамплинов и просто с гор.

В новом видеоролике, посвященном всему двухколесному (и отчасти четырехколесному) транспорту GTA: San Andreas, вы увидите почти все мотоциклы и велосипеды в движении, прохождение некоторых трюков из мотошколы, а также прыжки, столкновения и острые моменты мотоциклетных и велосипедных гонок. Не пропустите!

Автор: Тимур Хорев

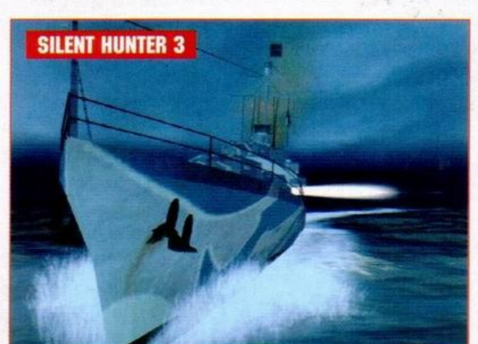
SILENT HUNTER 3 — НОЧЬ НАД СКАПА-ФЛОУ

С самого начала Второй мировой войны министерство пропаганды Германии постоянно нуждалось в эффектных описаниях подвигов храброго и находчивого немецкого солдата над врагом. И в первые же дни войны капитан немецкой подводной лодки U-47 Гюнтер Прин предоставил Геббельсу огромный материал для работы. Он совершил невозможное — проник на своем «корыте» на тщательно охраняемую британскую базу Скапа-Флоу у северных островов, потопил авианосец и благополучно улизнул.

Само собой, разработчики Silent Hunter 3 не могли обойти эту хитроумную авантюру, которая совершенно неожиданно увенчалась успехом. Они посвятили ей одиночную миссию, в которой игроку предлагается лично возглавить командование «каноэ» и попробовать повторить или превзойти Гюнтера Прина.

В видеоролике вы увидите, с какими препятствиями столкнется маленькая подводная лодка на пути к авианосцу. И это будут не только эсминцы, траулеры и береговые прожекторы.

Автор: Тимур Хорев



N — СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

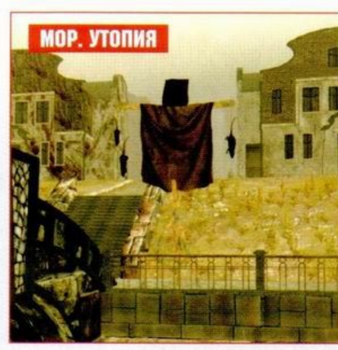
Впервые на нашем компакт-диске публикуется видеоруководство к игре, созданной в среде Macromedia Flash. Это очень необычный и интересный проект, безусловно заслуживающий внимания.

Вы не найдете в N ни гениального сюжета, ни поразительной графики (разве что для Flash). Здесь нет оружия, так что приходится полагаться лишь на свою ловкость. Но зато игровой процесс будет держать вас в напряжении до последнего уровня.

Реалистичная физика, более 600 уровней, мастерство, выверенное до доли секунды. В видеотуре вы увидите, что представляет собой N — во всей красе. Записи сложнейших уровней, разновидности существующих карт, некоторые хитрые трюки, которые помогут вам при прохождении.

Авторы: Zif, Pinkerator

 МОР. УТОПИЯ

Приготовьтесь к погружению в тягостную атмосферу обреченного города, по улицам которого бродит привередливая госпожа — Песчаная Язва. Приготовьтесь к проливному дождю, к свинцовому небу над головой, к армейским заслонам и предостерегающим знакам. Приготовьтесь к визиту в заразный Термитник, общежитие мясников и костоломов, к экскурсии по фабричным и кожевенным кварталам, складам. Наконец, приготовьтесь к путешествию в пустынную степь, где раздается невнятное бормотание местных жителей, и дрожат на ветру сухие травы... А напоследок мы заглянем в Многогранник — самое чудесное из чудес этого жутковатого мира, и навестим некоторых героев нашей завораживающей драмы...

Вы готовы?

Автор: Алексей Шуньков (Stager)

ДЕМО-ВЕРСИИ

CRICKET CAPTAIN 2005

Перед вами — симулятор экзотической спортивной игры: крикета. Считается, что крикет зародился на юго-востоке Англии. В исторических хрониках короля Эдуарда I часто упоминается игра, сходная с крикетом, которой развлекали себя жители графства Кент в XIII веке. Само слово «крикет» могло произойти от слова *cric* — так называлась изогнутая пастушья палка.

В основном в крикет играли молодые крестьяне, и сообщается, что об игре узнали в континентальной Европе еще до того, как эта игра получила широкое распространение в Англии в XVII веке. А в начале 60-х годов XVIII века в городе Хэмблдон, графство Гемпшир, был образован первый крикет-клуб.

Теперь и у вас есть возможность приобщиться к древней игре британцев, не выходя из дома.

DESPERATE SPACE

Аркадный космический симулятор, переносящий игрока в мир астероидов и бластерных лучей. Разработчики задались целью наполнить движением каждую секунду игрового времени и теперь уверяют, что скучать не придется.

Как и в любой порядочной аркаде, здесь есть личностный рост: получение наград, смена корабля на более мощный и оснащение его самым разнообразным оружием. Поговаривают, что еще никогда уничтожение астероидов не было так увлекательно. Поверим? Проверим?

DVD DOWN IN FLAMES

Пожалуй, еще более яркого эффекта создатели бы сумели достичь, если бы добавили в Тетрис нелинейный, драматический сюжет. Но и так неплохо получилось: представьте себе бои истребителей и бомбардировщиков, выполненные в виде карточной игры. Впрочем, если вдуматься, таких настольных игр в мире существует масса, и все большее их число рано или поздно переходит-таки на компьютерную основу, сохранив при этом свою изначальную, настольную сущность.

Down in Flames — игра, с которой можно разобраться и начать играть на пятнадцатой минуте знакомства, но чтобы достичь мастерства, потребуется не один месяц упорной практики и развитое аналитическое мышление.

DVD FACADE FULL

Это не просто необычный гость в мире компьютерных игр. Скажу более — вы никогда не видели ничего подобного. Игра, предлагаемая вашему вниманию, фактически полностью состоит из диалогов — в них вся соль и весь смысл. Но реплики, которые произносит ваш герой, не

выбираются из традиционного списка, нет. Вы пишете их сами. Вот так прямо берете и вводите с клавиатуры. А собеседники пытаются понять (и зачастую прекрасно понимают) что вы имели в виду, запоминают и как-то реагируют.

Пусть вас не вводит в заблуждение скриншот: на самом-то деле игра трехмерна, просто выполнена в своеобразном мультипликационном стиле. Да и не стоит ждать развесистых полигонов и шейдеров от проекта, написанного рабочей группой из двух (!) человек.

Наконец, игра абсолютно бесплатна: на DVD-диске вас ждет не урезанная демо-версия для ознакомления, а совершенно полноценная программа.

DVD FAHRENHEIT (INDIGO PROPHECY)



Стильная игра-детектив, выдержанная в мистическом духе Стивена Кинга. На Манхеттен обрушилось невиданное похолодание, город парализован обилием выпавшего снега. Но помимо лютого мороза, возникает еще одно массовое явление, столь же необъяснимое и, возможно, гораздо более фатальное. Все чаще в совершенно обычных, заурядных людях, вдруг просыпается непреодолимая тяга к убийству.

Так получилось, к примеру, с Лукасом Кейном. Еще минуту назад он с удовольствием поглощал сытный обед, а теперь сидит над растерзанным трупом, сжимая в руках ритуальный нож и пытаясь понять, как такое могло произойти. Он — убийца. И докопаться до истины ой как нелегко — тем более с такой репутацией.

DVD FATE V1.2

В прошлом номере мы уже выкладывали Fate для предварительного знакомства, а теперь считаем своим долгом повторить, прилагая демо-версию к прекрасному руководству на страницах журнала. Итак, перед нами нарядная фэнтезийная игра жанра RPG, в самом что ни на есть классическом исполнении. Драконы, монстры, магия, древние леса, глубокие пещеры и непременный звон золотых монет. Графика выглядит достаточно аркадной, но не спешите делать поспешных выводов. Этот пациент отнюдь не так прост, как кажется.

LUGARU

Жил-был Братец Кролик. И вот как-то раз злодеи вырезали всю его кроличью деревню, и

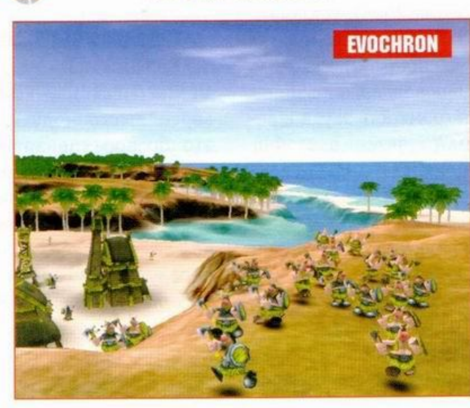


пошел Братец Кролик правды искать. По пути встречал других кроликов и давал им по зубам — не злобы для, а той самой правды ради. И ведь помогло. Вскоре выяснилось, что за ужасными преступлениями стоит коррумпированная элита кроличьего сообщества (возможно, даже из числа сверхдопущенных к столику и тоннами поедающих цветную капусту). Крепкие лапы и твердое знание приемов рукопашного боя ведут нашего героя прямиком к торжеству мировой справедливости.

DVD MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

К черту лирику — это не тот случай. Скажем прямо: перед нами симулятор гонок на мотоциклах. Скорость, адреналин, сливающаяся в сплошную полосу разметка шоссе и шуршание воздуха, обтекающего защитный шлем. Начинающие мотоциклисты оттачивают свое мастерство на улицах города, а опытные байкеры состязаются за звание обладателя Гран При. Не пора ли нам «эх-прокатиться»?

DVD TRIBAL TROUBLE



Простенькая с виду, но достаточно необычная по сути, эта стратегия реального времени недаром привлекла наше внимание. А дело было так... Компания викингов возвращалась из очередного похода. Не сумев дотерпеть до дома, они решили начать празднование успешного рейда еще в море. Выпили, закусили, потом еще раз выпили... Так и не заметили, как сбились с курса, и течение занесло их в сторону группы мелких островов — на горе издревле обитавших там аборигенов. И началось...

Игра рассчитана как на одиночные, так и на многопользовательские сражения, поддерживая до шести игроков и 900 боевых единиц на поле боя.

VIRTUAL RC RACING V2.0 FULL

Опять гонки! Но снова — оригинальные. Это как бы симулятор в симуляторе. Знаете, как собираются на выходных любители маленьких радиоуправляемых машинок и устраивают состязания, гоняя игрушечные автомобили по запутанным трассам? Самый настоящий симулятор, не так ли? А Virtual RC Racing, в свою очередь, симулирует это занятие. К вашим услугам компьютерные модели пластмассовых моделей машинок, а также электронные прототипы реально существующих трасс, созданных для воскресных развлечений с пультом в руках.

Но создатели пошли еще дальше. Сама игра абсолютно бесплатна (разве что требует заполнения короткой анкеты в интернете), зато вы можете приобрести специальное устройство — радиопульт, приемник от которого подключается к USB. Вот ведь правда, нет предела человеческой фантазии!





WAR WORLD: TACTICAL COMBAT

Если изначально писатели-фантасты видели роботов в качестве незаменимых помощников человека, выполняющих нудную, однообразную или слишком тяжелую работу, то в компьютерных играх образ робота сложился совсем иным. Это такая специальная машина, с ног до головы закованная в броню, обвешанная гранатометами, пулеметами и сенсорами, готовая по поводу и без повода броситься разрушать все на своем пути.

В War World вас ожидают три вида роботов, 100 одиночных миссий, многопользовательский режим и нарядная техногенная графика. Основная суть игры — агрессия: неконтролируемая, прямолинейная и сокрушительная.

ЗАПЛАТКИ

WORLD OF WARCRAFT V1.61

Небольшая заплатка для WoW, исправляющая некоторые баги геймплея и корректирующая различные небольшие факторы игрового баланса. Снижен опыт, получаемый от Creeping Sludge, исправлен баг, из-за которого Shield Block третьего уровня не давал никаких преимуществ, заклинания перестали прерываться при покидании боя. И многое другое.

XENUS V2.0

Как мы и предполагали, патчи последовали один за другим. Если первая заплатка была нацелена только на основные баги, «падения» и несовместимости, то сейчас мы получили полноценный патч просто с гигантским списком исправлений. Оптимизирована физика управления всей техникой, анимация моделей, выловлено и растоптано огромное число багов. Всех NPC в приказном порядке заставили спуститься с небес на землю, а главный герой отучился под нее проваливаться. Ну и еще два пункта я просто не могу не упомянуть — и более того, привожу дословно: «уменьшен размер луны» и «убран звук А-а-а у NPC во время паники».

Патч существует для CD- и DVD-версий игры, и бывает как полным (то есть устанавливающимся на лицензионную, только что установленную игру), так и частичным (требует первого патча). На CD-диске журнала мы выкладываем только частичный патч для CD, а на DVD-диске — все без исключения варианты.

МОР. УТОПИЯ

Пока идет работа над полноценной заплаткой для игры, разработчики выложили неофициальный патч (от 22 июня 2005), устраняющий самые критические ошибки:

- Невозможность запуска игры на машинах без поддержки SSE.
- Низкая громкость звука в роликах.
- Невозможность назначения некоторых клавиш.
- Частые «падения» игры после наступления девятого дня.

DIABLO 2: LORDS OF DESTRUCTION 1.11

Спустя столько времени после выхода игры фирма Blizzard возьми да и порадуй нас патчем. Добавили десяток новых Runeword'ов, новые уникальные предметы, выпадающие из «боссов», исправили некоторое количество багов. Теперь существа, которых вы нанимаете, могут быть на 1-5 уровней ниже героя, а их опыт растет быстрее, чтобы не отставали.

Патч существует и для оригинальной игры Diablo 2 (на нашем DVD), и для дополнения Lords of Destruction (на CD и на DVD).

ВСЕ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

CIVILIZATION III

MYSTARA

Еще один фэнтези-мир, на этот раз из системы Dungeons & Dragons, нашел свое выражение в «Цивилизации». Модификация колоссальна: подверглось изменению все — расы, войска, технологические деревья. Было бы глупо, если бы вампиры и гномы строили экспедицию Дарвина, не так ли?



Модификация проработана, как цельная игра; есть собственные сценарии, карты, даже загрузочный экран.

SANMILIE'S MOD

Автор модификации решил серьезно изменить любимую игру: новые отряды, новые чудеса, новые науки и даже немного новых правил. Разработчик торжественно клянется в проверенном балансе и отлаженном мультиплеере — тем интереснее попробовать на вкус плоды работы фанатика.

NEVERWINTER NIGHTS

THE ARENA OF CHAMPIONS: BUILDMASTER

Наконец-то вышла финальная версия этого модуля. «Арена» — это боевой сценарий, в котором можно поразвивать героя и столкнуть его с необычными и сильными противниками. Занятие увлекательное само по себе, но многие ценят «Арену» еще по одной причине: это — отличная тренировка для сетевых сражений. Правда, 40-й уровень пока что не особенно популярен в Adventurer's Guild, но...

Модуль требует установки обоих дополнений и Community Expansion Pack'a.

RUNES OF BLOOD

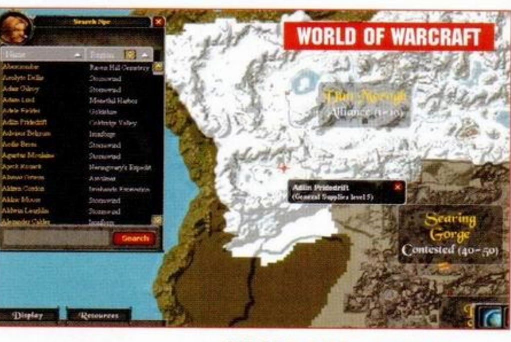
Обычно нас просят войти в какое-нибудь подземелье и навести там шороху... Для разнообразия, теперь требуется *выйти*. Наш герой брошен в тюрьму, безо всякого снаряжения, не говоря уж о привычном для приключений «городском сервисе»; да и уровень у него невысокий, всего лишь 3. Попробуйте выбраться!

Модуль требует установки обоих дополнений.

VICTORIA

EU2VIC

Закончили партию в Europa Universalis 2, но хотите знать, что будет дальше? Вам предлагается замечательная программка, позволяющая сконвертировать сохраненку в формат Victoria и тем самым довести Византию или, скажем, Новгород до периода Первой мировой. Кажется, такого не было больше нигде, кроме «парадоксовских» стратегий...



WORLD OF WARCRAFT

WARATLAS

Атлас мира; быть может, не очень удобный для просмотра карты «просто так», зато с неплохой поисковой системой по локациям, монстрам и NPC. Программа сделана в Macromedia Flash, соответственно, нуждается в его установке. Это еще не финальная версия; Калимдор на сегодняшний день проработан заметно хуже Восточных Королевств.

WOWUTIL

Большая и мощная программа, включающая в себя планировщик талантов для всех классов, просмотрщик деревьев навыков и атлас. Атлас устроен здесь иначе, нежели WarAtlas: он использует карты в том виде, как их показывает сама игра. К сожалению, кое-где, в тех местах, где автор, видимо, просто не побывал, на картах остались «белые пятна», кроме того, поисковика здесь нет, так что без WarAtlas все же не обойтись.

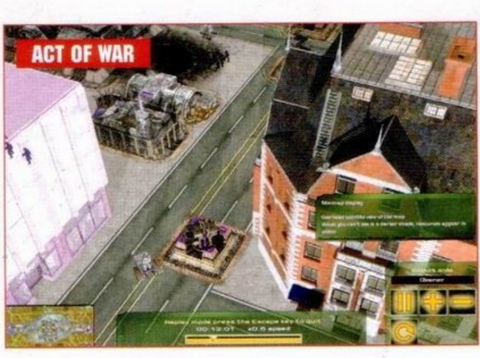
COSMOS

Эта программа, о которой уже писал Тимур Хорев, добавляет в интерфейс самой игры множество новых функций. Последняя версия научилась делать немало новых полезных вещей. И, хотя одна из главных некогда функций программы — предоставление новых интерфейсных полос — уже не нужна, благо появилась в «родном» игровом клиенте, вы наверняка оцените такие штуки, как:

- картографирование подземелий;
- автоматическое сравнение предмета с тем, который у вас сейчас в экипировке;
- счетчик свободного места в мешках;
- возможность посмотреть экипировку ваших *других* персонажей (тех, которыми вы в данный момент не играете);
- и около сотни других возможностей, как старых, так и новых.

EMOTION SHEET

Для любителей активного общения в игре — список всех эмотиконов, поддерживаемых игрой, в виде удобного PDF-файла. Выделены те, для которых есть специальная анимация.



ACT OF WAR

STALLED DOWN

Большая карта на шесть игроков, где все источники денег сконцентрированы в центре. Вас ждет кровавая схватка за ресурсы на центральном острове: важно быстро найти все входы и выходы.

BATTLE FOR THE BLACK GOLD

Необычная пустынная карта для восьми игроков. Как ясно из названия, главная ценность и причина для войны на карте — нефть.

ONE WAY ACROSS

Небольшая карта для игры 1x1 или 2x2. Жесткий дефицит ресурсов — залог жаркой борьбы на раннем этапе развития.

TACTICAL SURFACES

Средняя карта для четырех игроков с 8 башнями, 5 банками и множеством рек.

CONCRETE JUNGLES

Джунгли в названии вовсе не «конкретные», а бетонные: перед нами карта для городских боев. Готовьтесь к схваткам за каждый квартал, узким улочкам и массовому использованию снайперского искусства.

BATTLEFIELD 2

DVD COOP MOD V3.0

Рейтинговая модификация, которая разносторонне затрагивает такие карты, как Strike_at_karkand, Dalian Plant, Zatar Wetlands, Songhua_Stalemate и Sharqi Peninsula.

SP MODIFIER V2.0

Программа для изменения числа ботов и сложности игры в однопользовательском режиме.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

DVD COMMUNITY MAP PACK #3

На диске в майском номере журнала мы разместили первую редакцию этого комплекта карт, откровенно говоря, еще понятия не имея, какое будущее его ждет. Пакет оказался весьма популярен, а окрыленные успехом разработчики выпустили продолжение, представленное на компакте июльского номера. А теперь вот и третья часть готова. Встречайте самый свежий сборник из десяти карт: от самых маленьких до поистине огромных — на все вкусы.

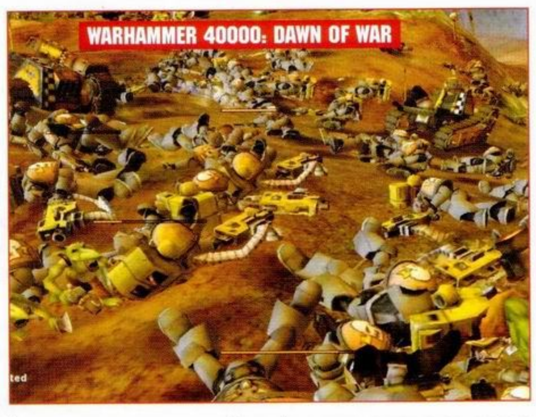
HALF SCALE (.93)

Эта модификация уменьшает в два раза большинство характеристик отрядов, зданий и прочего. Зачем? Чтобы создать все условия для массовых битв с толпами войск, грудами трупов и гигантским размахом.

DAWN OF SKIRMISH V. 1.2 AI MOD

Модификация затрагивает интеллект компьютерных игроков. Уверяет, что строго в лучшую сторону, чтобы составить более достойную конкуренцию игроку-человеку.

DEADBODIES



Модификация оставляет трупы валяться на земле во славу реалистичности. Результат — живописные пейзажи из мертвых тел для настоящих эстетов-танатологов.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

HOT COFFEE MOD V2.1

Немногие модификации становятся знаменитыми сразу же после выхода из-под клавиатуры разработчика, но «кофейная» добавка к GTA сразу же привлекла внимание общественности. Тысячи закачек, сотни тем в форумах, несколько громких скандалов, запрет на продажу игры лицам категории «до 18». А ведь модификация сама по себе ничего в игру не добавляет, а только открывает то, что разработчики сами заложили в игру и детально проработали вплоть до интерфейса.

STAR WARS BATTLEFRONT

DVD KAMINO: NURIOCA CITY

Долгожданная карта Камино — планеты вечных штормов и специалистов по клонированию.

DVD ROUGE CLONES: FIRST ASSAULT V1.1

Популярная карта времен клонических войн, изменяющая массу параметров игры.

CORUSCANT: CITY V1.1

Разгар войны между дроидами и клонами, генерал Гривус у власти, столичная планета Корускант в сердце галактики — отличный фон для очередной удачной карты.

DVD GEONOSIS: ARRIVAL V1.1

Классическая битва на Геонозисе, та, что так подробно описана в фильме и с которой начинается действие Star Wars Republic Commando, снова привлекла внимание разработчиков. Новая карта-модификация продолжает тему, начатую в прошлом номере.

HALF-LIFE 2

DVD TATURANA'S MOD V1.0

В этой модификации вы сможете порадовать противников арсеналом из более чем двадцати видов оружия. Стреляйте, взрывайте, жгите — пусть никто не уйдет живым.

DM METALBOX MAP BETA 1

На этой карте вас ждет уйма укромных местечек, где можно засесть со снайперской винтовкой, узкие мостики, на которых пройдут жесточайшие схватки, и закутки, где можно будет спрятаться, если вы не захотите принимать в них участия. Местность рассчитана на 20 человек, проникнутых жаждой уничтожения себе подобных.

LINEAGE 2

L2INFORMER V1.1

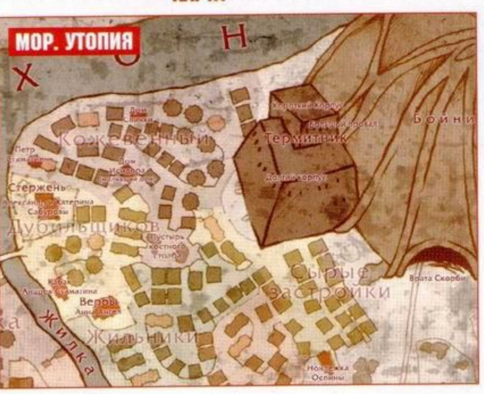
Есть множество справочных сайтов, хранящих информацию о вещах, монстрах, комплектах вещей и квестах в Lineage II. Что может быть проще, чем открыть сайт? Отвечу — запустить программу.

L2Informer содержит в себе удобнейшую базу данных практически обо всем, что вы бы хотели узнать об игре. А кроме того — быстро грузится, не расходует драгоценный трафик и позволяет сосредоточиться на главном вопросе: «Та-ак, а что тут у нас падает с Карика?».

База актуальна в отношении Вторых Хроник мира Аден, но это нисколько не умаляет ее ценности применительно и к Хроникам Третьим — в большинстве случаев информация достоверна. Проверено.

МОР. УТОПИЯ

КАРТА



Первая редакция игры располагала картой, где отчетливо были показаны прямоугольники домов, нити канатной дороги и устья рек, а поверх наносились метки событий. В новом варианте разработчики решили подписать все районы города, ключевые дома и прочие локации. Новая карта легко интегрируется в игру и становится доступна по стандартной кнопке M.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

Стандартный набор претерпел значительные изменения и будет меняться в будущем, по мере выхода свежих версий программ или же появления новых, более оптимальных. Обратите внимание — теперь на нашем диске новый WinRar v3.4. Итого, список основных полезных программ сейчас состоит из:

- **K-Lite Mega Codec Pack 1.32**. Универсальный оптимизированный пакет видео- и аудиокодеков.
- **Light Alloy 3.2.** Простой, удобный и функциональный проигрыватель видеофайлов.
- **WinRar 3.4**. Один из лучших универсальных архиваторов в мире. Для упаковки файлов на нашем диске пока что применяется версия 3.2, для совместимости с максимальным числом пользователей. Но в будущем мы, наверное, все равно перейдем на новую версию.
- **Magic Trainer Creator**. Программа для создания трейнеров к играм.
- **DosBox 0.6.3**. Эмулятор DOS, позволяющий играть в старые любимые игры на современном компьютере.

❖ ❖ ❖

Кроме вышеперечисленного, на диск вошли разнообразные карты по хитовым стратегиям и боевикам, а также множество других полезных программ и файлов. Если проявите любопытство — обязательно найдете для себя что-нибудь интересное. Помните — наш диск развивается вместе с журналом. **ЛКИ**

ПОЧТА



Здравствуйте, дорогие друзья!

На дворе осень — время возвращения из странствий к домашнему очагу, место которого в наши дни уверенно занял компьютер. У нас, как вы могли заметить, масса перемен — летняя встреча с вами дала результаты, которые можно «пощупать», — причем это только начало, и хочется верить, что оно вам понравится. Почти месяц после фокус-группы мы обсуждали ее, слушали запись, перечитывали письма и форум, опять обсуждали и спорили. Мы не нашли таких рубрик, за счет которых можно было бы осуществить нововведения, и по зрелом размышлении добавили страниц в журнал, тем более что увеличение объема — одна из самых частых тем в почтовом потоке. Во время встречи мы с вами много говорили о том, что для вас важна возможность взглянуть на игру с разных сторон, понять обоснованность рейтинга, услышать мнения об игре с разных точек зрения. Мы полны решимости воплотить эти идеи в данном и ближайших номерах журнала.

Вообще, я вам скажу — невозможно оценить, насколько полезна была эта встреча. Мы обнаружили массу новых тем, которые нам было бы интересно — нет, необходимо — обсудить с вами, так необходимо, что даже сложно дождаться выхода номера.

ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Здравствуйте, редакция моего любимого журнала ЛКИ!

Меня зовут Володя, мне 11 лет. Я обожаю игры серии Heroes of Might and Magic. Живу в Москве и коллекционирую ваш журнал с апреля, а до этого читал его у друга. У меня есть несколько вопросов.

1. С какого возраста разрешается бета-тестирование игр?

2. Не могли бы вы создать рубрику про игры, которые еще не вышли, но успех их уже очевиден (такие, как HOMM 5)?

3. Где можно найти HOMM 3 1/2 «Во имя Богов»?

С уважением, Gugol



Возраст, в котором можно стать бета-тестером, напрямую зависит от того, где и на каких условиях вы собираетесь им стать. Если, к примеру, предполагается заключение договора — неплохо бы, сами понимаете, иметь на руках паспорт. Кроме того, у разработчиков обычно есть дополнительные представления о том, чего они в каждой конкретной ситуации хотят от бета-тестеров, — и они обычно не держат эти представления в секрете. Например, когда мы совместными усилиями закончим текстовую онлайновую игру, первого крика которой мы ожидаем в октябре, а также нетекстовую онлайновую игру, над которой тоже вовсю идет работа, тестировать ее сможет любой член Клуба независимо от пола и возраста.

Игры, успех которых *очевиден*, — это нечто из области желаемого, за которым сильно не успевает действительное. Кто из нас, положа руку на сердце, не возлагал надежд на Master of Orion III, и многие ли поручились бы головой за делавшихся много лет «Корсаров»? У нас, как вы, возможно, заметили, есть раздел «Игры будущего», включающий обзоры и свежие новости — они, по счастливой случайности, как раз про те игры, успех которых нам представляется наиболее вероятным. И в редакции не прекращаются споры и соревнования в том, кто точнее предскажет успех очередного грядущего хита, но стопроцентной уверенности игровая индустрия нам, подозреваю, никогда не предоставит — тем и интересна.

А Heroes of Might and Magic 3 1/2 «Во имя Богов» ближе всего искать на диске нашего августовского номера.

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Я долго пытался придумать какой-либо конкурс для вашего журнала. И вот свершилось, я придумал (УРА!). Так как в вашем журнале каждый номер печатают рассказы про бета-тестеров, мне пришла такая мысль: сделать серию рассказов по какой-либо детективной игре (естественно, придуманной) с участием тестеров, но не раскрывать концовку, и чтобы читатели сами раскрыли преступление. Они должны обосновать свое решение с помощью текста, и тот, кто правильно найдет преступника и наиболее логично докажет его (преступника) вину, и получит приз.

Вот такая у меня идея.

С уважением, Никита Еремин aka Puvffick.

А что? Отличная мысль. В смысле — я «за». Что называется, «осталось уговорить принцессу» — мало желания (у меня есть!) разгадать интригу рассказа, желательно еще, чтобы был сам рассказ. А вдохновение штука такая... слабо подверженная доводам рассудка.

К моему удивлению, Призрак сдался на удивление быстро. «Тема вкусная», — сказал он, задумчиво разглядывая что-то сквозь противоположную стену. Мне с моего места не было видно, что именно, но подозреваю, что мир «Эпохи Химер», — «и сделать ее хочется вкусно. В следующий не успею, а через следующий — в самый раз». Таким образом, в октябрьском номере вас ждут традиционные, а в ноябрьском — «детективные» тестеры, и вы сразу по прочтении можете направлять на адрес почты свои версии и обоснования.

Подробно условия конкурса мы опубликуем в том же ноябрьском номере. Скорее всего, мы не будем делать его каждый месяц, а периодически — будем, и, конечно, величина этого периода напрямую зависит от вас — чем интереснее вам будет этот конкурс, тем прочнее он приживется.

А автор идеи традиционно приглашается к изъятию из редакции приза — подробности, как водится, в разделе «О призах».

ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Добрый день, уважаемая редакция.

«А я все чаще замечаю...» — как пел кот Матроскин, что MMORPG начали вытеснять одиночные игры. Я в MMORPG относительно недавно — зимой я поиграл около месяца в «Сферу»... Если бы я до этого поиграл в другую MMORPG, то никогда не покупал бы «Сферу». А там набрал уровень 11/10, приняли в серьезный клан...

Но надоело. Потом на пиратском сервере играл в World of Warcraft (разница между официальным и пиратским — меньше народу на пиратке, и все! Пинг глючил только в начале, потом все ok!). Играл, играл. Прикольно поначалу. Потом также надоедает. Почему? Мне кажется, что все MMORPG одинаковые, разные только на первый взгляд. Почему нету MMORPG, где ты реально можешь показать себя во всей красе (в смысле, технику боя)? Где надо ждать (стоя на месте), пока накастуется заклинание, а при этом активно убегать от других игроков/мобов? Где надо уметь сражаться на оружии ближнего боя и где реально увернуться от заклинания? Я думаю, что MMORPG, обладающая такими характеристиками, — больше, чем MMORPG.

Или, если сложно (на сегодняшний день) создать подобную динамику боя, учитывая пинг, можно уделить внимание уникальности каждого игрока. Больше моделей внешности — само собой. А вот если каждый сможет сам указывать цвет шмота и оружия? Стиль, размер и т.п.? Делать уникальные вещи не только по характеристикам, но и по внешности? Это же просто превосходно!

Все! С уважением, ваш постоянный (и очень долгий читатель) Денис Степанов aka DZ_SapFIR.

Любопытное наблюдение. Вот только я не поняла — откуда вытеснять? Вы не пробовали прове-

сти на себе нечеловеческий эксперимент — войти в магазин компьютерных игр и осмотреться — вот прямо встать в середине зала и повернуться на 360 градусов, внимательно рассматривая все вокруг? Попробуйте. Или, скажем, взять произвольный журнал и посчитать, какое количество страниц (в штуках) посвящено онлайновым, а какое — одиночным играм?

Летом — тут вы правы — действительно часто возникает чувство, что «онлайновые игры наступают» и занимают в массовом сознании все больше и больше места, но это процесс обратимый, и дело не в онлайновых мирах — это просто разработчики, бросив все дела, с остервенением ловят крабов на каких-нибудь там южных островах, что сильно сказывается на количестве релизов.

Возможности, которые могли бы открываться перед нами в виртуальных РПГ, получились у вас очень красочно и вызывают прямо-таки слюнотечение и желание попробовать это немедленно. Я сглотнула и призвала себя к порядку. Добиться настолько хорошей связи, чтобы реализовать эти красоты на современном техническом уровне, похоже, невозможно — даже если кто-то такое чудо и сотворит, из России там не будет ни одного игрока. Даже если вас с провайдером соединяет современный трубопровод, не забудем, что сам провайдер пока связан с окружающим миром довольно дырявым шлангом. «Спокойствие, — как говорил один обладатель совершенно невозможного летательного средства, — только спокойствие». Не думаю, чтобы наше ожидание затянулось очень надолго.

ПИСЬМО ЧЕТВЕРТОЕ

Предлагаю конкурс на лучший девиз Клуба Интеллектуальных Компьютерных Игр. Надо написать одно четверостишие — максимум в 15 слов!

Hunre

Договорились! У меня есть два небольших дополнения. Во-первых, двустишия в качестве девиза, мне кажется, подходят больше четверостиший, во всяком случае — стоит дать им шанс. И не думаю, что необходимо ограничивать объем именно пятнадцатью словами — мне в жизни встречалась пара удачных строф, где их было шестнадцать. В любом случае, если вместить в один девиз больше слов, чем их влезает туда без насилия, результат вряд ли будет сильно читабельным. Предложения с удовольствием обсудим, лучшие опубликуем, и, конечно, призы автору и победителям прилагаются.

ПИСЬМО ПЯТОЕ

Начну с плохого. Почему у вас такой маленький тираж номеров с DVD? Они все в Москве осели, что ли? С трудом получается урвать свежий ЕДИНСТВЕННЫЙ номер с DVD в «Роспечати» на другом конце города. Больше нигде в нашем городе ЛКИ не встречается :(.

ЛКИ — журнал для геймеров-профессионалов, ну вот зачем рядом с суперполезными описаниями стратегий к Warcraft3: TFT, Warhammer40k: DoW толкать полные прохождения игр-однодневок? Зачем?! В великие стратегии и экшены народ будет гамать еще годы, а в «Койоты», «Sudeki»... и прочую лажу поиграют детишки, которые прочитают про них в других («попсовых») журналах.

Я сам профессионально играю в Warcraft3: TFT, Warhammer40k: DoW, Counter Strike, Quake3: Arena. И мне неприятно видеть в журнале для таких, как я, руководства и не нужные никому секреты слабеньких/детских игрушек. Побольше секретов мастеров для по-настоящему великих игр!

С уважением и надеждой, ZALMAN.

Мнение о том, какая игра — однодневка, у всех разное. У Sudeki, кстати, раз уж мы о ней заговорили, народный рейтинг расположился в диапазоне от 83% до 87%; сомневаюсь, чтобы современный уровень рождаемости мог обеспечить игре такое количество «детишек» — что-то тут не так, у меня такое чувство, что в ряды игроков под шумок затесались и взрослые. Много. И еще. Вы не поверите, но те, кто выигрывают чемпионаты, время от времени тоже хотят просто поиграть — не за рейтинг, а просто так, для удовольствия. И, знаете, они имеют на это право — как и те, кто в чемпионатах вовсе не участвует.

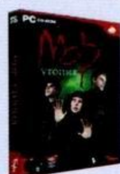
Вопрос про DVD в последнее время — просто гвоздь сезона. Обойти его было бы неуважением по отношению к вам, так что давайте обсудим. Мы печатаем столько номеров и с такими дисками, как их нам заказывают региональные распространители, они, в свою очередь, получают информацию от продавцов, а продавцы — от?.. Да. Так что в данном случае можно с уверенностью утверждать, что именно вы определяете, в каком количестве и комплектации приходит в этот мир свежий номер журнала.

Кстати, я буквально только что вернулась из командировки в Пермь — и там, конечно, очень любопытствовала, где и как продают дорогое моему сердцу издание. Как вы думаете, сколько времени мне понадобилось, чтобы найти номер с DVD? Минут десять — в ближайшем супермаркете, на той же улице, что и гостиница, — он стоял на полке и терпеливо ждал хозяина.

О НАШИХ ПРИЗАХ

В этом месяце призы вручает компания **«Бука»**. Всем призерам достается диск с **«Мор.Утопией»** — Алексей Шуньков и Призрак посвятили ей в этом номере в общей сложности 23 страницы, и, думаю, никто об этом не пожалеет.

...В недрах древней степи расположен маленький город. Животные, дети, правители, призраки прошлого, порочная молодежь и персонажи доисторических страхов вот уже несколько поколений непостижимым образом уживаются в этом котле. Все вместе это создает невиданное ранее по накалу и уровню вовлечения в действие творение — игру-мистерию. Игра уверенно сочетает элементы трехмерного боевика от первого лица, ролевой игры и квеста. Сюжет цепляет за душу, внутренний мир персонажей проработан до невидимых деталей и каждая определяет линии поведения и варианты прохождения игры. Нет, невозможно это пересказать в двух словах — посмотрите обязательно статью, она того стоит.



Победитель "Знаете ли вы, что..." и авторы конкурсов Никита Еремин, Hunre и Антон Смотров получат также сборник "Платиновая серия на DVD: Герои Меча и Магии" Платиновая серия включает шесть игр из эпоса "Героев": "Герои Меча и Магии", "Герои Меча и Магии II. Золотая серия" (включающая оригинальную версию игры "Герои II" и соответствующие дополнения) и "Герои III" (в том числе "Герои III: Возрождение Эрафии", "Герои III: Клинок Армагеддона" и "Герои III: Дыхание смерти"). "Герои" присутствуют в нашей жизни непрерывно, мы их обсуждали в "Почте", публиковали советы, выкладывали на диск... да, и если вдруг кто пропустил — обязательно загляните в "Клуб Дуэлянтов".



Еще раз поздравляем победителей! Призы можно получить в редакции (телефон — 231-23-65, договаривайтесь о визите и приезжайте) либо по почте — по тому адресу, что на конверте с вашим письмом, или по адресу, который вы сообщите электронной почтой на адрес winner@lki.ru.

ПИСЬМО ШЕСТОЕ

Здравствуйте, уважаемая редакция уважаемого журнала.

Я хотел бы вам сказать, что рубрика «Дуэльный клуб» выше всяких похвал. Хотелось бы, чтобы она продолжала развиваться и дальше.

У меня к вам вопрос. Делится ли ваш корреспондентский состав на классовые? Например, есть ли у вас человек, занимающийся только стратегиями? Есть подозрения, что это Dash. И еще. Не могли бы вы поместить на ваш сайт ЧАТ, куда бы каждый день выходил кто-нибудь из редакции и отвечал на вопросы читателей?

Заранее благодарен за ответы.

С уважением, Edo.

Ваше письмо имело большой успех в «корреспондентском составе». Настолько, что представители состава оторвались от непосредственных обязанностей и предприняли несколько очень жизнерадостных попыток поделить друг друга на классы. Не вышло, конечно, но удовольствия получили — море.

То есть, понятно, что у всех есть свои вкусы — и, скажем, Dash или Константин Чудинов склоняются в целом к стратегиям. Но если встретится на пути хороший боевик или ролевка — определенно не побрезгуют. Константин писал, к примеру, про Restricted, а Dash — про Sacred. Не совсем стратегии, правда? Александр Тараканов, наоборот, тяготеет к боевикам, но при случае вполне может прихватить тактику или ролевку. Экземпляры модели Тимур Хорев вообще всеядны.

Вообще, время от времени пробовать себя в разных жанрах — я не только об авторах — чрезвычайно полезно. Эффективно решает вопрос сужения кругозора до точки зрения. Меня вот уже давно будоражит мысль написать прохождение по автосимулятору — не спрашивайте почему, у меня нет разумного ответа, — причем не с клавиатурой, а с рулем и педалями. В августовском «Лучшем оборудовании» читала про рули взахлеб — и каждый «примеряла» на себя — чтобы с амортизацией, сопротивлением и т.д., как настоящий, много кнопок мне не нужно, а чтобы не елозил по столу — очень важно.

Да, я знаю, девушкам полагается любить квесты и RPG, но я, пожалуй, в целях борьбы с осенней депрессией обзаведусь рулем, и — кто знает? — возможно, вскоре из меня выйдет типичный представитель класса... как бы это сказать... симулянтов!



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

➤ Татьяна: И даже здесь у нас изменения. С этого месяца конкурс поступает в надежные мужские руки нашего автора Александра Стайкина, которого вы до его вступления в ряды авторов не раз могли видеть участником и победителем «Знаете ли вы, что…». Пока заметки на конкурс приходят мне, так как в большинстве случаев несут в себе письмо и текст на конкурс одновременно, а там что-нибудь придумаем. Слово автору!

Как и предполагалось, после выхода замечательной игры Grand Theft Auto: San Andreas почтовый ящик был буквально погребен под советами по ней. К сожалению, абсолютное большинство заметок пришлось отсеять, поскольку описанные в них моменты откровенно лежат на поверхности, а то и частично дублируют руководство Тимура Хорева из прошлого номера. Уважаемые читатели, убедительная просьба, прежде чем отсылать совет или easter egg в рубрику «Знаете ли вы, что…», не поленитесь предварительно сверить его с журнальными статьями во избежание совпадений — тем самым вы заметно увеличите свои шансы на публикацию. Особо приветствуются также советы, снабженные скриншотами, иллюстрирующими их применение. Не стесняйтесь вложить пару картинок в письмо с советом — это будет смотреться замечательно.

В этом месяце советов пришло не так уж много — сезон отпусков еще не кончился (хотя, к сожалению, уже вот-вот), и многие наши читатели сейчас наверняка отдыхают где-нибудь в теплых краях или, на худой конец, на даче. Но не все — и каждый, кто прислал нам свои наблюдения, награждается диском **«Мор.Утопия»** от компании **«Бука»**, а также некоторым количеством очков опыта. А победитель месяца — **Дмитрий Демьяк aka General** с небезынтересной заметкой по игре Sid Meier's Pirates! — получает целых семь единиц опыта и еще один диск от «Буки» — **«Золотая серия на DVD: Герои Меча и Магии»**.

SID MEIER'S PIRATES
ДМИТРИЙ ДЕМЬЯК AKA GENERAL

При желании все очки богатства и все титулы можно получить буквально в самом начале игры. Высаживаетесь возле города, атакуете его и вывешиваете над ним флаг Испании. За это получаете у испанцев ранг и землю. Снова атакуете тот же город, но на сей раз поднимаете флаг уже другой страны, за что опять-таки получаете ранг и землю. Таким образом, захватывая один и тот же город, я получил все ранги и 38 000 акров земли.

Приятной игры!

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ
МАНЬШИН ВЛАДИМИР

В «Пиратах Карибского моря» можно очень легко повысить свою репутацию до «благородного рыцаря». Для этого следует сначала подняться до «честного капитана» (например, выполнив несколько заданий по перевозке грузов), а затем отправиться на Исле Муэльe. Там посетите резиденцию губернатора, слева будет стоять статный человек — вот он-то вам и нужен. Он выдаст задание по спасению своего сына — Лукаса (позднее его можно будет принять в команду), выполнив которое, вы мигом повысите свою репутацию до «благородного рыцаря».

И еще— в игре есть один маленький и в некоторых случаях полезный баг. Если во время боя сохраниться, а потом опять загрузиться, то у Натаниэля полностью восстановится здоровье и перезарядится пистолет.

GTA: VICE CITY
ДРАКОНОЛОГ

Любите летать? А на танке полетать не хотите? Вы не ослышались — на танке. Делается это просто: наберите коды seaways и comeflywithme. Возьмите танк и плывите на нем как можно дальше от города. Поверните башню на 180 градусов, чтобы пушка смотрела строго назад, и, когда невидимая стена развернет вас, стреляйте как можно чаще, не отпуская кнопки «Вперед». Таким образом при определенной сноровке вы сможете перепрыгнуть оба острова за раз, тем более что танк может набрать высоту, которая другим видам транспорта и не снилась...

GTA: SAN ANDREAS
ГРЕЙТ

Чтобы эффективно грабить дома, да и вообще чувствовать себя вольготно на стелс-миссиях, настоятельно рекомендуется брать с собой бейсбольную биту. С нею в руках Си Джей передвигается крадучись не в пример быстрее (со скоростью обычного шага), нежели без нее. Видимо, бита придает ему уверенности в себе, а скорее — это просто такой полезный игровой баг.

HALF-LIFE 2
ДРАКОНОЛОГ

Любителям Done Quick посвящается.

На уровне с обороной маяка можно сэкономить уйму времени, отстреливая транспортники прежде, чем они сбросят вражеский десант. Дело в том, что, хоть транспортные корабли и неуничтожимы, то, что они держат в своих «лапах», деструкции вполне поддается. Так что если быстро добраться до ящика с ракетами в здании маяка, можно просто отстреливать контейнеры, в которых содержаться комбайны, еще в воздухе. Лишившись груза, транспортник просто улетает, не доставляя лишних хлопот.

Этот способ применим и на других миссиях, где присутствуют десантные корабли.

TES3: MORROWIND
СТАРЦЕВ СЕРГЕЙ AKA DARROK

Если хотите получить с самого начала игры неплохую сумму денег, то есть смысл сразу пойти в Кальдеру, к знаменитому Скампу, который обитает в поместье Гораков. Там есть комнатка, где стоят ящики, и орк, который якобы их охраняет. В одном из ящиков лежат части оркской брони, если ее взять, то ни орки на вас не нападут, ни даже штрафа никто с вас не затребует! Броню эту можно сразу продать Скампу, за что получить примерно 6000-7000 септимов. В самом начале игры это практически избавляет вас от проблем с финансами!

ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА
ПАВЕЛ ГРЯЗНОВ

Если вы играете копом или якудза то можно убивать противников, не тратя хитов. Для этого нужно открыть дверь очередной "комнатушки с монстрами" и отойти в сторону, не заходя в неё, мостры попрут к вам напрямую и упрутся в стену, а вы сможете порубать их своим мечом через неё или, если у вас есть огнемёт, более эффективно подпалить их (во дворце Осаки вы не сможете видеть врагов через стену и на некоторых других уровнях будет тоже самое, но редко).

ARCANUM
ДЕНИС ЛЯМЕЦ AKA NIOB

В игре можно найти Кольцо Теней. Оно дает невидимость, но "кушает" 44 единицы усталости в раунд (с учетом вашего восстановления усталости). Это не позволяет долго его использовать. Я нашел решение проблемы. Оденьте кольцо и ждите. Когда усталость упадет до 0 (или немного меньше), снимите кольцо. Поздравляю, теперь вы назгул! Невидимость останется, как если бы оно было на вас, но его проклятие, отнимающее вашу выносливость, исчезнет. В таком состоянии вас не заметит никто. Только не кастуйте в присутствии врагов (это позволит им вас разглядеть). Вы можете кастовать, спать, перемещаться, но эффект невидимости останется с вами. К недостаткам этого кольца можно отнести то, что вы не сможете торговать в невидимом состоянии. Для снятия невидимости надо снова одеть кольцо и тут же снять его.

P.S. Кольцо не вызывает наркотической зависимости.

ПИСЬМО СЕДЬМОЕ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала.

Хочу поднять эту непростую тему. Дело в том, что в мартовском номере ЛКИ уважаемый Тимур Хорев писал, что русских не любят в сети по причине того, что русские любят хвастаться тем, что они таковые есть. Мне эта причина кажется неубедительной. В большинстве случаев нас не любят за то, откуда мы. Это факт. Приведу пример: я играл в варик по батлнету (ну, у меня еще только 21 левел), попался мне немец. Все бы ничего, но он спрашивает — откуда я (from?). Ну, чего мне скрывать — я и написал. И тут от него посыпались маты и проклинания в сторону СССР. Я молчал, так как я прочитал материал Тимура Хорева. Но вскоре мне это надоело. Я написал: «СССР — это сила». И тут он вышел, так как я вынес его базу. Ну и после этого, спрашивается, где правда?

P.S. Всего хорошего. Напишите, пожалуйста, ответ.

Goose

Написал это, если соблюдать историческую справедливость, Ленский, а не Хорев, но дело не в этом. Дело в другом. Вот, к примеру, Псмит — он активно играет в онлайновые игры уже больше десяти лет и готов поклясться на свежем номере ЛКИ, что за все это время, отвечая на вопрос «Where are you from?», *ни разу* не столкнулся с агрессией в свой адрес. Почему бы это? Скажу вам по опыту личного знакомства, он не похож на ангела — крыльев нет, нимба тоже, и характер временами довольно скверный. Но гораздо меньше он похож на адепта высокой идеи «СССР — это сила», и — странное дело! — каждый, кого он встречает в игре, будь он хоть немцем преклонных

годов, в состоянии понять это без дополнительных разъяснений. Удивительно, правда?

С другой стороны, за то, «откуда мы», нас действительно не любят, причем мы это заслужили, и заслужили активно: те, кто играл в начале 90-х, не дадут соврать — нас обожали прямо-таки до экстаза, и сколько же мы положили сил, чтобы столько людей в разных онлайновых мирах от этого отучить! Кстати, с третьей стороны, в той же Ultima Online есть места, где русские кланы достали так, что их убивают по умолчанию. С третьей, потому что убивают — угадайте, кто? Да чаще всего — соплеменники. Нет у них сил и нервов смотреть на то, какую славу лепят их стране, — нету, кончились.

Еще момент — там, где игра идет на ставку, скажем, карту в Magic Online или репутацию на рейтинговых ladder серверах, — в общем, там, где люди рискуют значимой для них ценностью, — нередко царит крайне склочная атмосфера, и тот, кто вам только что проиграл, может в раздражении нелестно отозваться о любой вашей черте, включая национальность (независимо от того, какая она). Можете принять это на свой счет, если есть желание — но о чем это говорит, как не о том, что такое желание у вас есть?

И все-таки в абсолютном большинстве случаев мы создаем себе славу своими руками. Кстати, я вот неожиданно задумалась — а почему ни от кого из тех, кто играет на уровне, скажем, чемпионата Европы, я ни разу не слышала историю вида, мол, «он сказал, что мы уроды, и тут я его просто раскатал»? Может быть так, что реальный уровень игры и желание доказать, что ты крут, как-нибудь связаны? Скажем, обратно пропорционально?

ПИСЬМО ВОСЬМОЕ

Здравствуйте, редакция журнала ЛКИ!

Предлагаю условия для видеоконкурса (см. письмо десятое ЛКИ №7 за 2005 г.). Суть конкурса состоит в том, что вы напечатаете в специальной табличке названия игр (а также миссии), которые нуждаются в демо-ролике, а читатель должен будет создать такой ролик по типу Тимура Хорева.

Условия: 1. В ролике должны быть комментарии (хоть устные, хоть письменные).

2. Пример прохождения должен быть на высоком уровне сложности игры и без кодов.

3. Нельзя делать ролик длиннее 20, 10, 5 минут (в зависимости от игры). Лучшие ролики выкладывайте на свой DVD. И не забудьте выложить на DVD программу по созданию.

До свидания!
Антон Смотров

В июльском номере, если кто пропустил, мы обсуждали, как нам организовать конкурс видеороликов со всеобщей пользой и удовольствием, выбить его из наезженной колеи, когда все вроде что-то делают, мегатонны чего-то приходят, кто-то это смотрит — и вроде все при делах, и активность высокая, а радости в результате как-то маловато.

После публикации я получила много ответных писем. Не могу сказать, что почерпнула оттуда большое количество идей, но поняла, что этот конкурс действительно важен для вас, поэтому давайте начнем его на предложенных Антоном условиях с поправками от Псмита, а в процессе посмотрим, как нам сделать его лучше и интересней.

Мы в процессе мозгового штурма родили в качестве стартовой такую мысль: выбирать для роликоделания вполне определенные моменты конкретной игры с интересным сюжетом и неочевидным прохождением, чтобы можно было сравнить творения разных авторов.

Псмит готов судить ролики по NWN: Hordes of Underdark, то место, где надо оборонять город драу, и намерен получить от этого процесса самое искреннее удовольствие.



Если кого одолели сомнения относительно регистрации на фокус-группу, висящей на сайте, — так она там не для мебели, заходите, заполняйте и присылайте. Пора экзаменов и разъездов благополучно миновала — можно будет спокойно договариваться о встрече.

Кстати, о встречах. Мы сейчас расширяем свое участие в выставках и других мероприятиях, имеющих отношение к деятельности журнала. Поэтому 7-12 сентября на Московской книжной выставке-ярмарке вы найдете представителей ЛКИ напротив главной сцены. Кстати, выставка — само по себе очень достойное мероприятие, у меня привычка бывать на ней ежегодно возникла еще до того, как я связала свою судьбу с ЛКИ. Тех, кто не имеет возможности оказаться в данной точке пространства и времени, очень прошу не расстраиваться — в последнее время во мне крепнет уверенность, что так или иначе мы встретимся и с вами.

Сердечно ваша,
Татьяна Оболенская
post@lki.ru



ИГРА МЕЧТЫ

Конкурс «Игра мечты» начал бурно набирать активность, кто-то уже шлет готовые работы, другие спрашивают, уточняют и размышляют. Я рада вам во всех ваших проявлениях, но хочу напомнить, что до конца конкурса остался месяц — 29 сентября мы перейдем к обсуждению работ и выборам победителей.

Учитывая, что все это время на дворе было лето и кто-то из вас, возможно, находился в полной изоляции от источников полиграфической продукции, в двух словах повторю, о чем речь.

Вы, конечно, досадуя на ошибки, допущенные разработчиками, не раз задумывались над тем, какой могла бы быть настоящая игра, если все в ней сделать так, как надо. Об этом, собственно, и речь. В этом конкурсе вы, подобно легендарным создателям игр, сами сочиняете себе игру, в которую вам хотелось бы сыграть больше всего на свете. Придумываете название, определяете (или придумываете) жанр, устройство игры, ее особенности и примерные правила.

Так как конкурс ожидается нешуточный, мы и призы выбрали соответствующие. Итак: компания AVE готова вручить первым трем победителям во всех отношениях достойные акустические системы для домашних кинотеатров.

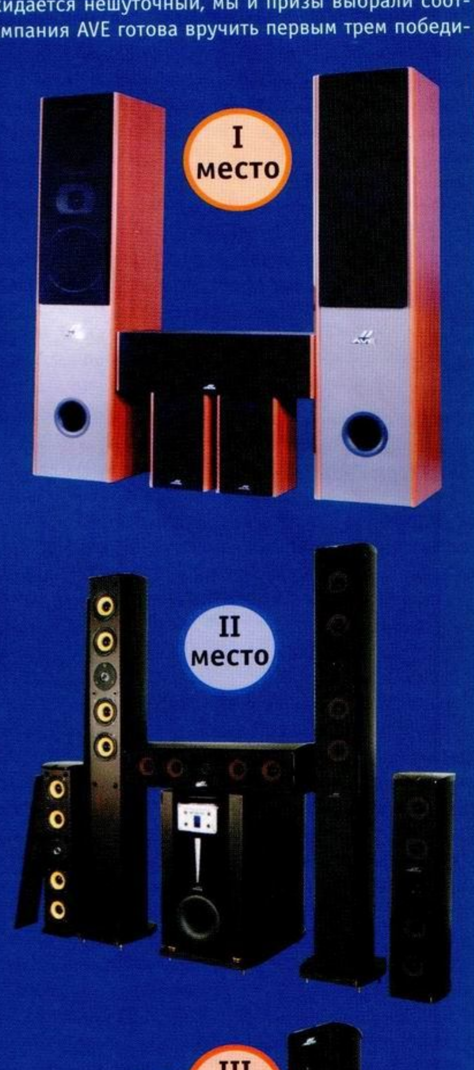
➤ Первое место — комплект акустики и ресивер для домашнего кинотеатра AVE EC 250.

➤ Второе место — комнатный комплект AVE C 210E.

➤ Третье место — AVE C160 Classic. Компактная акустика для домашнего кинотеатра.

Следующих пятерых участников ждут поощрительные игровые призы от лучших отечественных издателей.

Но самое интересное, что на этом дело не заканчивается. Подведя итоги этого конкурса и раздав призы победителям, мы сразу же начинаем следующий. В новом конкурсе перед вами встанет задача снабдить ваше творение сюжетом, героями и несколькими миссиями. Об условиях и сроках второго конкурса мы объявим после завершения первой части и награждения победителей, а сейчас у вас есть еще целый месяц на то, чтобы успеть принять в нем участие. По-моему, оно того стоит!







BROWNIE

ПЕРВЫЕ 32 БАЙТА



«Солнышко! Посиди с ним — мне же работать нужно... Не-не-не... Вот эту кнопочку нажимать не надо...»

«Черт! — Ну я же просил, масик, теперь мне все переделывать, я не успел нажать на эф2, а он всюду лезет пальцами... Да-да, я знаю, что это и мой ребенок тоже...»

Это мой папа. Я еще плохо понимаю слова, но он явно сердится. А тут чего-то светится и какие-то штучки квадратненькие и кругленькие... Интересно, а что, если...

«Да, мой маленький, да, мой хороший, — это называется мышка... Видишь, какой у нее хвостик? Смотри — мышка хочет с тобой поиграть... Опа-опа... Только не здесь... Масик!! Ты чем его кормила? Тэк-с... Где у нас там старая клавиатура валялась?»

«Сядь, поучись полезному чему-нить. Нажимаешь буковку «а» — появляется «а», видишь? Нажимаешь другую, появляется другая. Папа пока покурить выйдет.»

Буковки, буковки, этому нас и детском саду учат, ух, надоело все. А что, если просто поклацать на все подряд? О, так веселее — все пищит, мигает... Ой, что-то этих словечек непонятных в синеньком окошке меньше стало... Надо потихоньку уползать, щас опять по попе надают...

«Чтобы к компьютеру больше не подходил!! Тебя кто просил системные файлы удалять, я тебя для этого тут на пять минут оставил?... Пакость мелкая...»

«Будешь хорошо себя вести, папа разрешит тебе поиграть. Вот гляди — это враги, а это — пушка. Нажимаешь сюда и стреляешь. Да. Вот так. До девяти можешь сидеть, а потом спать!»

Ух ты... Так вот для чего все это нужно, а я-то думал, что это по экрану все время летает, когда папа садится работать. Вот значит, какая у него работа...

Ну это легкотня, всех расстрелял... Ого, а эти толстые какие и по мне стреляют. Ну ниче, а мы их вот так, и потом так...

«Все, уже 9, мы с тобой о чем договаривались? Хм... А как ты до 17 уровня дошел? (у меня, блин, не получалось)... Ладно, потом поговорим — быстро в кровать».

Выгнали. Ладно, все равно спать хочется. Ой... Закрываю глаза, а эти бяки из игры все летят, летят, летят... Ле...

«Спит уже. Не сади его перед сном играть надолго — говорят, это детям вредно, приснится еще что-нибудь страшное».

❖ ❖ ❖

Стрелялки и бомбилки, гулялки и бродилки. Сегодня много игрался и не сделал уроки... Но кто ж виноват, что тот монстр был такой сильный, я только с двадцатого раза его зарубил... Я что ли его такого сделал?

А моя самая любимая игра, не помню правда, как называется... Но, в общем, там такой человечек бегает, бегает, а ему капец. В плохом смысле слова.

Папа, правда, как-то по-другому это слово произносит, но мама запрещает повторять...

«Придется закрыть компьютер паролем. Это просто ужас, у нас растет какой-то наркоман. Где эта хрень тут в биосе?... Ага, вот. Фух, дело сделано, пусть чем-то полезным занимается, а не зад свой за игрушками просиживает... Надо Леше позвонить, кстати... О, Ал, привет — ты не помнишь, как в том квесте девку уговорить? Я уже с десятого сейва захожу, а она все не хочет и не хочет... Эге, понял — сейчас попробую, малый как раз спать лег...»

Вот уж эти родители, компьютер как-то закрыли. Ваня, алло... Слушай, че делать, а? Батарейка?.. А где она там?.. Хорошо, пойду отвертку искать... На завтра все равно мало задали...

Вчера приходил учитель английского. Оказывается, что он тоже игры любит — принес мне программку на дискете, там нужно по буквам угадать английское слово. Угадал — остался жить, не угадал — повесили. И что он себе думает — а может, я ребенок впечатлительный и потом спать не буду... Показал ему свои игры. Весь урок играли. Ему так понравилось, что забыл задать мне домашнее задание. Обещал в следующий раз еще что-то принести. Хоть кто-то меня понимает. А английский как-нибудь выучится, разве ж нет?

Зашел в гости друг Ваня. Принес две дискеты с чем-то новым. Скопировали (папа научил). Игрались, пока нас не выгнали.

«Не смей совать в дисковод что ни попадя! Ты знаешь, что ты натворил?? Хорошо, что мы вчера с друзьями ходили... Неважно куда, в общем. А если бы я работал, мне бы вирус мог все убить! Все! Ты понимаешь?»

Какой еще вирус, разве компьютер может заболеть? За батарейку досталось дополнительно, уже от мамы.

«Ты хочешь, чтобы тебя током убило от этого компьютера? Не смей ничего откручивать, не смей лазить внутрь — это ведь электроприбор! Лучше ко мне подойди, я тебе пароль скажу, поиграешь, пока папы дома не будет».

Никакой жизни.

❖ ❖ ❖

В воскресенье пошел на компьютерные курсы.

«Меня не волнует, хочешь ты или нет — может, хоть там тебя уму-разуму научат».

Это папа, кто ж еще.

Преподаватель — какой-то старпер (лет 40, не меньше) с хмуро-презрительным выражением лица. На первом занятии долго объяснял, чем монитор отличается от системного блока.

«А ну ручки, ручки от машины убери! Сломаешь, твои родители не рассчитаются. Все глаза на доску — вы для чего сюда пришли, учиться или баловаться?»

Строки, операторы, переменные.

Ошибка, еще ошибка, еще одна — ну и капризное же создание, этот компьютер.

«Как ты умудрился повесить машину?»

А чтоб я знал — повесил бы еще раз.

Ошибки меньше, программы длиннее. «Бегущую строку можно сделать так... Теперь вы попробуйте сами». Попробовали, но с другим текстом. Всем смешно, а мне влетело. Нда... Видать конфигурация такая, без чувства юмора.

Познакомился с Машей. Ее тоже сюда родители засунули. На перерыве показал ей, как с дискетки можно вирусы переписывать. Они у меня дома живут в отдельной папочке, запакованные. Пусть и тут поживут теперь, скучно им в неволе...

Следующего занятия не было. Пошли с Машей погулять в парке. Странно, в первый раз в жизни было интересно без мышки под рукой... Но мне ведь уже 13. Говорят, что в этом возрасте...

❖ ❖ ❖

«Вылезай из интернета! Не сейчас, а уже! Тебе к поступлению надо готовиться... А что ты там смотришь, кстати? Гм...»

Ой...

Маша, приходи в гости, покажу тебе новую игру... Не сможешь сегодня?

Ну, тогда завтра в школе увидимся?..

Сколько тут девушек в этом чате, да они к тому же из моего города... А сколько тебе лет? А мне 16... Встретиться погулять? А почему нет?

«Значит, я тебе уже не нужна? В чате, значит, тебе интереснее? Только погуляли? Ну и как — хорошо время провел? Какой же ты все-таки гад...»

Ой...

Пароль, кряк, регистрация, ну откуда у меня кредитная карточка? Волшебно-запретное слово хакер. Конечно, это я.

«Ты нас под монастырь подвести хочешь??? Какая разница, что это в Канаде? Еще раз увижу, что ты это делаешь прямо из нашего дома, я тебя пришибу!»

Ой...

Первый курс. Какую вам базу нужно написать? Конечно, у меня есть опыт — это будет стоить вам...

Какие-то проблемы? Какой список товаров? Ну и что, что неделю? У других и больше пропадает, это ж еще бета-версия.

Ой...

Машенька, а я нам денег заработал — можем съездить отдохнуть на выходные! Я тоже тебя люблю, котеночек мой...

Разработка и применение неиндексированных нереляционных баз знаний с вырождением первичного ключа.

Что это значит? Так это ж моя дипломная работа.

Плакаты и диаграммы были вне конкуренции. Я боялся вопросов, но коллегия кивала с понимающим видом и молчала. Наверное, тоже перетрусили.

❖ ❖ ❖

Заказчики, проекты, халтуры... Когда нужно сдать исходники? Позавчера??....

Маша, ну сейчас мы не можем, посмотри, сколько работы, да и денег на такое грандиозное мероприятие нет. Я тоже хочу, ты же знаешь.

Ты меня простишь? Я нашу заначку на апгрейд потратил. Да нет, у меня с памятью все нормально, я помню, для чего мы откладывали. Но вот с оперативной плохо было... Но зато, когда заработаю...

Нет, что вы. Я за такие деньги и на Power нажимать не буду, не мой уровень. Боже, а кто это под ногами ползает? Иди, иди к папе на ручки...

Солнышко! Посиди с ним — мне же работать нужно... Не-не-не... Вот эту кнопочку нажимать не надо...



Реально зарегистрированный разговор между испанцами и американцами на частоте «Экстремальные ситуации в море» навигационного канала 106 в проливе Финистерра (Галиция). 16 Октября 1997 г.

Испанцы: (помехи на заднем фоне)... говорит А-853, пожалуйста, поверните на 15 градусов на юг, во избежание столкновения с нами. Вы движетесь прямо на нас, расстояние 25 морских миль.

Американцы: (помехи на заднем фоне)... советуем вам повернуть на 15 градусов на север, чтобы избежать столкновения с нами.

Испанцы: Ответ отрицательный. Повторяем, поверните на 15 градусов на юг во избежание столкновения.

Американцы (другой голос): С вами говорит капитан корабля Соединенных Штатов Америки. Поверните на 15 градусов на север во избежание столкновения.

Испанцы: Мы не считаем ваше предложение ни возможным, ни адекватным, советуем вам повернуть на 15 градусов на юг, чтобы не врезаться в нас.

Американцы (на повышенных тонах): С ВАМИ ГОВОРИТ КАПИТАН РИЧАРД ДЖЕЙМС ХОВАРД, КОМАНДУЮЩИЙ АВИАНОСЦА USS LINCOLN, ВОЕННО-МОРСКОГО ФЛОТА СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ АМЕРИКИ, ВТОРОГО ПО ВЕЛИЧИНЕ ВОЕННОГО КОРАБЛЯ АМЕРИКАНСКОГО ФЛОТА. НАС СОПРОВОЖДАЮТ 2 КРЕЙСЕРА, 6 ИСТРЕБИТЕЛЕЙ, 4 ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ И МНОГОЧИСЛЕННЫЕ КОРАБЛИ ПОДДЕРЖКИ. Я ВАМ НЕ «СОВЕТУЮ», Я «ПРИКАЗЫВАЮ» ИЗМЕНИТЬ ВАШ КУРС НА 15 ГРАДУСОВ НА СЕВЕР. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ МЫ БУДЕМ ВЫНУЖДЕНЫ ПРИНЯТЬ НЕОБХОДИМЫЕ МЕРЫ ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ НАШЕГО КОРАБЛЯ. ПОЖАЛУЙСТА, НЕМЕДЛЕННО УБЕРИТЕСЬ С НАШЕГО КУРСА!!!

Испанцы: С вами говорит Хуан Мануэль Салас Алкантара. Нас тут двое человек в сопровождении пса, ужина, двух бутылок пива и канарейки, которая сейчас спит. Нас поддерживают радиостанция «Cadena Dial de La Coruna» и канал 106 «Экстремальные ситуации в море». Мы не собираемся никуда сворачивать, учитывая, что мы находимся на суше и являемся маяком А-853 пролива Финистерра галицийского побережья Испании. Мы не имеем ни малейшего понятия, какое место по величине мы занимаем среди испанских маяков. Можете принять все меры, какие вы считаете необходимыми, и сделать все что угодно для обеспечения безопасности вашего корабля, который разобьется вдребезги об скалы. Поэтому еще раз настоятельно рекомендуем вам сделать наиболее осмысленную вещь: изменить ваш курс на 15 градусов на юг во избежание столкновения.

Американцы: Окей, принято, спасибо.

ОДНОСТРОЧИЯ

За что Ctrl-C — за то и Ctrl-V.

Женщину в ней выдавали только «User details» в ICQ.

Вывести бы тебя в чистое поле и нажать на Reset...

HEX по телефону. Только для совершеннолетних хакеров.

Intel Inside! Всем покинуть помещение!

Pentium Pro-Z, тот, что с голубыми кристаллами.

Press ESC to enter or Enter to escape.

This message is Microsoft Windows compatible.

А в високосном байте 9 бит...

Байт — воин племени Озу.

В то время как остальные процессоры уже закончили работу, процессоры Intel продолжают работать, работать и работать!

Дайте мне исходники Вселенной и хороший дебаггер!

И было сказано: выходи на поле брани — чатиться будем!

Интернет — это не только порнография, но и электронные библиотеки!

Как два байта переслать.

Киллеры на кулере — ОМОН на вертолете.

Каталог детских сайтов Урленок.

Мыкола, ты чув, як москали ICMP-пакеты называють? — Як? — Пинги!

Не пойман — не баг.

Этот баг у нас фичей зовется...

У семи модераторов спаммер без плюса.

Произвожу балансировку компакт-дисков.

Свойство зеркальце имело — DirectDraw оно умело.

Студент, твои мозги защищены от записи.

У меня такие руки, что сбежали даже глюки...

У нас нет программного обеспечения, зато есть беспечное программирование.

Фрагоориентированое программирование в среде Quake.

Файлоимитатор.

Хит группы Roxette под названием Listen to your hard...

Я угадаю эту программу с 7 байт!

Это ИМХО, а ИМХО мы не лечим.

ЛЕОНИД КОНОВАЛОВ (WWW.JAILBIRD.RU)

О ПОЛЬЗЕ И ВРЕДЕ ИНТЕРНЕТА

Прибежали в офис дети,
Второпях зовут отца:

«Тятя, тятя, наши Сети
Притащили мертвеца!
Тятя, в этом интернете
Все мелькает и бежит,
Там, вчера увидел Петя —
Тетя голая лежит!»

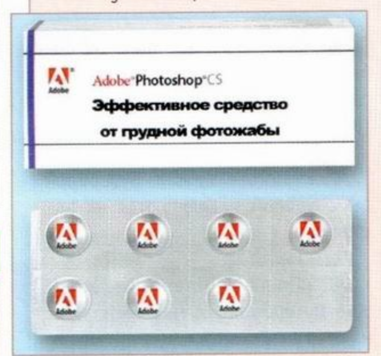
И смеются ярко, звонко,
Тянут за руку отца
Две чумазые девчонки,
Два сопливых сорванца.

Разозлился очень тятя,
Услыхав ребячий гам:

«Оля, Петя, Ваня, Катя!
Что еще нашли вы там?

Дети, Сети не игрушка!
Тетя, дети, — не порнушка!

В www давно не стало
Секса, лжи и криминала.
Может, это просто баннер
Нашей новой женской бани?
Может, прямо на работе
Плату взял провайдер с тети?
Может, надо денег дать ей
На колготки, шпильки, платья —
Чем пугать отца и мать,



Сами все должны понять!

От сети и от дисплея
Стали, дети, вы глупее!»

Испугались тятю дети,
Покраснев до самых пят —
Ваня, Катя, Оля, Петя
Молча в носики сопят...

«Чем ходить по разным тетям,
Сами как себя ведете?
Что вы делаете, дети,
В этом вашем интернете?
Что не учите уроки,
Что не слушаете роки?
Что не сушите гербарий,
От чего же, ну и ну,
Не пойдете в планетарий,
Не сыграете в войну?
Почему «Спокойной ночи»
Не глядите? Нету сил?
Между прочим тамагочи
Я вчера похоронил!

Помогаете ли маме,
Или по уши все в спаме?
Много ль вымыли посуды
Виртуальною водой?
Так же пыль протерли всюду,
Как винчестер стерли мой?
Хорошо ли мыли руки,
Прежде чем отведать cookie?

Знайте, грязную неряху
Не пускают нынче в Yahoo!

Разве мальчик лет шести
Лезет в драку по сети?
Разве умные девчата
Целый день торчат от чата?
Чую, попадетесь, дети,
Вы в компьютерные сети!

Если лада в доме нету,
Если каждый виноват,
Надо вместо интернета
Вас отправить в интернат!
Надо вас лишить пароля,
Петя, Ваня, Катя, Оля!»

Услыхав угрозы эти,
Рядом с тятей, в кабинете,
Плачут братики-сестрицы.

«Все, прощайте, web-страницы!»

«Для чего пришли в субботу
Вы на тятину работу?
Вы зачем одни бродили
Меж домов, автомобилей?
Ну а если вам случится
В давке этой заблудиться?
Кто помчится вас искать —
Яndex или ваша мать?

Отчего же вы со скуки
Побросали Outlook'и?
Почему же не сумели
Мне письмо прислать в e-mail'e?
Позвонить, как все другие,
По IP-телефонии?
И лежали б на диване,
Катя, Оля, Петя, Ваня!

Дети, я же на работе!
У меня полно забот!
Дети, если не уйдете,
От меня товар уйдет!
Что же вы в конце недели
Голой правды захотели?

Как вы, дети, не поймете,
Что срываете дела...

Покажите тяте тетю,
Пока мама не пришла!»

День и ночь продлилось действо,
Вместе с мамой, или нет,
Улетело все семейство
В бесконечный интернет!



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Два инетчика:

— Я тут с такой девушкой познакомился... Отпад. 90-60-90.

— Круто. А откуда у нее шестизначная аська?

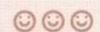


— И, разумеется, ты считаешь, что нарисовать «Черный квадрат» может любой дебил?

— Эх, дай Бог памяти, как там у ДеБилла...

10 RECT (10,10,100,100,BLACK, BLACK)

Готово!



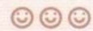
— Капитан! Откуда вы знаете, что кораблекрушение было здесь?

— О! Мне помогают эти всплывающие подсказки.



— Гоги, тебя баннэры нэ достают?

— Нэт, я дома моюсь...



Doom 3 — ностальгия!

Впервые за столько лет он вновь тормозит!



Спешите! Уже поступили в продажу пиратские копии новогоднего обращения Президента к народу по случаю наступающего 2006-го года!



Звонит юзер админу:

— У меня не открывается папка!

Админ:

— Нажмите Enter.

Юзер:

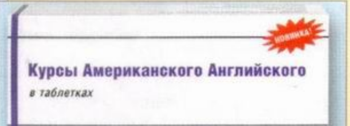
— Нажал. Все равно не открывается!!!

Админ:

— Отожмите Enter...

12 СПОСОБОВ ОБОЙТИ ЗАКОН БУТЕРБРОДА

1. «Терминологическое воздействие». После падения производится взаимное переименование хлеба и масла, в результате чего масло оказывается сверху.



2. «Дублирование активного слоя с последующим переопределением». Бутерброд намазывается с двух сторон. После падения нижнее масло исключается из рассмотрения. То, что остается, как раз и является бутербродом, лежащим маслом вверх.

3. «Защитное покрытие». На масло сверху намазывается слой икры, защищающий масло в случае падения бутерброда.



4. «Инверсия с предварительным резервированием». В местах предполагаемого падения бутерброда размещаются ломти хлеба. После падения верхний (исходный) ломоть удаляется, и бутерброд, состоящий теперь из резервного ломтя и масла, лежит вверх последним.

5. «Своевременный монтаж». Масло намазывается на уже упавший хлеб.

6. «Способ Эйнштейна». Бутерброд выводится на околоземную орбиту, где понятие «низ» вообще теряет смысл.

7. «Рациональный». Бутерброды с маслом исключаются из рациона.

8. «Постгуманитарный». Упавшие бутерброды с маслом сохраняются для гостей.

9. «Перпендикулярный». Бутерброд намазывается по ребру.

10. «Презумпция невиновности». Бутерброд отмазывается от падения.

11. «Инъекционный». Масло не намазывается на хлеб, а растапливается и с помощью шприца вводится ему под корочку.

12. «Замена вида активного слоя». При изготовлении бутерброда вместо масла используется маргарин. Пусть теперь падает как хочет, сволочь.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ АДМИНА НА ЛЕТНЕМ ОТДЫХЕ

Не устанавливай локальных сеток. Сетевые устройства могут вызвать конфликты с Рыбнадзором, а это лечится потом долго. Лучше ставь локальную удочку на берегу, но только не из портов. В портах большой траффик, погонят.



Если криво установилась палатка — надо не полениться и переинсталлировать.

Если устанавливаешь впервые — обязательно изучи мануал, там много нетривиального.

Скачивать воду лучше из колонок, она посвежее: та, что идет в комплекте с ландшафтом, не всегда корректно работает — может потом отвлекать частыми прерываниями.

Самые свежие дрова работают хуже всего. Они еще сырые, на них обычно требуется лицензия (если сломать — могут возникнуть конфликты). Поэтому лучше всего брать старый отстой. Но он имеет свойство падать при первом обращении — умей вовремя отскочить.

Файрвол окопай и обложи камнями. По окончании работы перед самым выходом — зашутдаунь ногами и залей туда свой лог, попросив дам отвернуться.

Если у вас много пользователей — совет: договоритесь и выделите в лесу отдельную своппартицию. Иначе уже через деньдва будешь натыкаться повсюду на свои старые исходники. Еще неприятнее — если на чужие.

Спальник обычно велик по объему, но хорошо сжимается с помощью компрессионного пакета любой версии. Я наматываю несколько метров толстой резинки — это дольше, зато выше степень сжатия.

Все источники питания, кроме консервов, архивируй последовательно в два-три-четыре пакета — иначе после грозы питание может надолго вырубиться.

На консервах всегда смотри номер версии и дату. Старые версии не используй и не храни — выбрасывай без сомнений, с ними жизни не будет.

Следи, чтобы у палатки всегда была хорошая прошивка. Особенно если там установлен какой-нибудь эмулятор виндоус — потенциальная дыра в безопасности.

Полог никогда не оставляй размонтированным на ночь. Иначе налетит туча мелких хакеров и до утра будет тыкаться, как бы чего у тебя выкачать.

Если есть возможность — поставь себе антивирус против энцефалитного бага и столбняка. Не ставь сам, воспользуйся стандартным доктором — он все пропишет и поставит как надо под лопатку.

Собирая рюкзак, не пользуйся комплектами, которые много весят — ищи более легкие и компактные аналоги. Иначе будет проблема с местом. Помни: от частых перезагрузок позвоночника может полететь диск. Восстановить диск — большая проблема.

Бережно храни ключи и документацию на себя: в герметичном пакетике в кармане рюкзака или в ксивнике на шее. Потеряешь — не восстановишь.

Почаще стирай софт, меняй на свежий. Суши над файрволом, но не близко.

Увидев медведя — не пингуй. Веди себя по умолчанию.

Заходи в сарай аккуратно — могут быть серьезные грабли.

Ну, и так далее. Да, в общем-то, все это ты и сам знаешь. Не бывает таких проблем, которые не смог бы решить настоящий админ. Удачного отдыха!





Указатель лучших игр в нашем журнале за последний год

Уважаемые читатели! По вашей просьбе мы продолжаем публикацию справочной таблицы по всем нашим руководствам, прохождениям и советам. На нашем диске в разделе **«О компакте»** вы можете найти полную таблицу с января 2003 года с указанием авторов статей и тем всех «Советов мастеров», а здесь представлены материалы за последний год.

В этой таблице «РП» означает, что, раскрыв журнал, вы найдете статью в разделе «руководств и прохождений», «СМ» — «Советы Мастеров», «ВМ» — «Виртуальные Миры», «ДК» — Дуэльный Клуб, а «CD» — что статью вы сможете найти на диске.

Если вы пропустили нужный номер, его легко приобрести на нашем сайте ***www.lki.ru***.

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Act of War	06.2005 РП
Age of Wonders II: Shadow Magic	09.2004 СМ
Alpha Black Zero	11.2004 РП
Arcanum	02.2005 СМ, 04.2005 СМ
Armies of Exigo	03.2005 CD
Aura: Fate of the Ages	09.2004 РП
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	10.2004 СМ
Bard's Tale	08.2005 РП
Brothers in Arms	06.2005 РП
Call of Duty: United Offensive	12.2004 РП
Catwoman	10.2004 РП
Chaos League	10.2004 РП, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ, 06.2005 СМ
Chris Sawyer's Locomotion	11.2004 РП
Civilization III	12.2004 СМ
Codename Panzers	12.2004 РП
Cold Fear	07.2005 РП
Command & Conquer: Generals	11.2004 СМ, 12.2004 СМ
Command & Conquer: Tiberian Sun	08.2005 ДК
Counter-Strike	10.2004 СМ
Counter-Strike: Source	01.2005 РП, 02.2005 СМ, 06.2005 СМ
Dark Fall: Lights Out	11.2004 РП
Darwinia	06.2005 РП
Disciples 2	03.2005 СМ, 04.2005 СМ, 07.2005 ДК
Doom III	10.2004 РП, 11.2004 СМ
Doom III: Resurrection of Evil	06.2005 РП
Dungeon Lords	08.2005 РП
Emergency 3 (Скорая помощь)	06.2005 РП
Empire Earth 2	07.2005 РП
Eve Online	01.2005 РП, 07.2005 ВМ
Evil Genius	12.2004 РП, 03.2005 СМ, 04.2005 СМ
Fallout	07.2005 СМ
Fallout 2	10.2004 СМ, 12.2004 СМ
Fallout: Новый взгляд	07.2005 РП
FlatOut: На предельной скорости	03.2005 РП
Forgotten Realms: Demon Stone	03.2005 CD
Freedom Force vs. The Third Reich	05.2005 РП
Freelancer	03.2005 СМ
Full Spectrum Warrior	12.2004 РП
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	04.2005 РП
Gothic II	10.2004 CD
Gothic II: Night of the Raven	10.2004 РП, 08.2005 СМ
Grand Theft Auto Vice City	04.2005 СМ
Ground Control 2: Operation Exodus	09.2004 РП
GTA: San Andreas	08.2005 РП
Half-Life 2	02.2005 РП, 05.2005 СМ
Hearts of Iron II (День Победы 2)	03.2005 РП
Heroes of Might & Magic: Wake of Gods	04.2005 РП
Immortal Cities: Children of the Nile	04.2005 РП
Imperial Glory	07.2005 РП
Joint Opeartions: Typhoon Rising	09.2004 РП
Knights of Honour	01.2005 РП
Kohan 2: Kings of War	01.2005 РП, 02.2005 СМ
Lineage 2	04.2005 ВМ, 06.2005 ВМ
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.	03.2005 РП
Massive Assault: Расцвет Лиги	05.2005 РП
Max Payne 2: Hellsing	10.2004 РП
Max Payne 2: Mix Payne	09.2004 РП
Medal of Honor: Pacific Assault	02.2005 РП

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Medieval Conquest	11.2004 РП
Microsoft Flight Simulator 2004	09.2004 СМ, 04.2005 СМ, 06.2005 СМ
Mortyr 2	02.2005 CD
Myst IV: Revelation	12.2004 РП, 01.2005 РП
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch	10.2004 CD
NBA Live 2005	04.2005 РП
Need for Speed Underground 2	02.2005 РП, 08.2005 СМ
Nemesis	06.2005 РП
Nexus: Jupiter Incident	06.2005 РП
NHL Eastside Hockey	11.2004 РП
Painkiller: Battle out of Hell	02.2005 РП
Pariah	07.2005 РП
Parkan 2	08.2005 РП
Planescape: Torment	03.2005 СМ, 04.2005 СМ
Political Machine	11.2004 РП
Port Royale 2	12.2004 РП
Prince of Persia: Warrior Within	02.2005 РП, 03.2005 РП
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	04.2005 РП
Psychonauts	08.2005 РП
Ragnarok Online	09.2004 РП
Railroad Tycoon III	05.2005 СМ
Restricted Area	08.2005 РП
RollerCoaster Tycoon 3	01.2005 РП
Rome: Total War	12.2004 РП, 01.2005 СМ, 02.2005 СМ, 04.2005 СМ, 07.2005 СМ
Sacred	09.2004 СМ, 10.2004 СМ, 01.2005 СМ, 05.2005 СМ, 07.2005 СМ
Scrapland: Хроники Химеры	04.2005 РП
Shadow Ops: Red Mercury	12.2004 РП
Sid Meier's Pirates	02.2005 РП
Silent Hill IV: The Room	11.2004 РП
Silent Hunter III	06.2005 РП, 08.2005 СМ
Spellforce: Breath of Winter	12.2004 РП
Sphere of Destiny (Сфера судьбы)	02.2005 ВМ, 03.2005 ВМ, 04.2005 ВМ
Splinter Cell: Chaos Theory	05.2005 РП
Star Wars Battlefront	12.2004 РП, 05.2005 СМ, 06.2005 СМ
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	05.2005 РП
Star Wars: Republic Commando	05.2005 РП
Starcraft: Brood War	09.2004 СМ, 11.2004 СМ, 01.2005 СМ, 04.2005 СМ, 06.2005 СМ, 08.2005 СМ
Starshatter	11.2004 CD
Still Life	08.2005 РП
Stronghold 2	07.2005 РП
Sudeki	07.2005 РП, 08.2005 СМ
SuperPower 2	08.2005 РП
SWAT 4	06.2005 РП
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	03.2005 РП, 04.2005 СМ
The Elder Scrolls III: Morrowind	10.2004 СМ
The Settlers: Heritage of Kings	05.2005 РП
The Sims 2	11.2004 РП, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ, 03.2005 СМ - 2 статьи, 04.2005 СМ
The Sims 2: University	05.2005 РП
The Suffering: Prison is Hell	09.2004 СМ
The Westerner	10.2004 РП
Transport Giant	11.2004 РП

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Tribes: Vengeance	01.2005 РП
Ultima Online	09.2004 СМ, 11.2004 СМ
Uru: Path of the Shell	10.2004 РП
Uru: To D'ni	09.2004 РП
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	03.2005 РП, 04.2005 РП
Victoria	10.2004 СМ, 05.2005 СМ, 06.2005 СМ
Victoria: VIP	11.2004 РП
Warcraft III	07.2005 СМ
Warcraft III: Nature's Call: Spider Queen	10.2004 РП
Warcraft III: The Frozen Throne	09.2004 СМ, 10.2004 СМ, 11.2004 СМ, 12.2004 СМ, 01.2005 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne DotA	02.2005 СМ, 03.2005 СМ, 05.2005 СМ
Warcraft III: The War of Corruption	10.2004 РП
Warcraft III: Орда наступает	11.2004 РП
Warcraft III: Расхитители гробниц	01.2005 РП
Warhammer 40000: Dawn of War	12.2004 РП, 01.2005 СМ, 02.2005 СМ, 03.2005 СМ, 05.2005 СМ, 06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 08.2005 СМ
Warlords Battlecry III	11.2004 СМ
Wings of War	11.2004 РП
World of Pirates	10.2004 РП
World of Warcraft	03.2005 ВМ, 04.2005 ВМ, 05.2005 СМ, 06.2005 ВМ, 07.2005 ВМ -2 статьи, 08.2005 ВМ-2 статьи
X2: The Threat	12.2004 СМ, 02.2005 СМ
Xenus	07.2005 РП
Zoo Empire	10.2004 РП
Zoo Tycoon 2	02.2005 РП
Агенты 008: Банда Корвино	05.2005 РП
Александр	02.2005 РП
Альфа: Антитеррор	04.2005 РП
Братья-Пилоты 3D: Тайны клуба собаководов	07.2005 РП
Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли	09.2004 РП
В тылу врага	09.2004 РП
Вий: история, рассказанная заново	10.2004 РП
Власть закона: Полицейские истории	01.2005 РП
Демиурги	06.2005 СМ
Демиурги 2	07.2005 СМ
Звездные волки	01.2005 РП, 03.2005 СМ
Казаки 2	06.2005 РП, 07.2005 СМ
Карибский кризис	04.2005 РП, 05.2005 СМ
Койоты	07.2005 РП
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	01.2005 РП, 02.2005 СМ, 05.2005 СМ, 06.2005 СМ
Крестоносцы	09.2004 СМ
Лига Хаоса	05.2005 СМ, 07.2005 СМ
Магия войны. Знамена Тьмы	03.2005 РП
Операция Silent Storm	08.2005 СМ
Пираты Карибского моря: Корсары А&М	12.2004 РП, 04.2005 РП
City of Heroes	05.2005 ВМ
Саботаж	09.2004 РП
Серп и молот	06.2005 РП
Сфера	11.2004 СМ, 03.2005 СМ
Сфера: Материк Власти	02.2005 ВМ, 03.2005 ВМ

За ОДИН час:





1 оборот минутной стрелки

FLATRON

27 000 раз свет проходит вокруг Земли

$$\frac{300\,000 \text{ км/с} * 3600 \text{ с}}{40\,000 \text{ км}}$$

300 000 откликов в мониторах LG Fatron

$$\frac{3600 \text{ с}}{12 \text{ мс}}$$





FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17"TFT LCD Monitor



FLATRON f-Engine - уникальный чип, улучшающий изображение LCD мониторов. Теперь даже самые динамические кадры остаются четкими и не оставляют следов наэкране.



ТЕХНОТРЕЙД

тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru

МОСКВА: Акситек (095)784-72-24; Аркис (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилайн (095) 969-22-22; Инлайн (095)941-61-61; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НеоТорг (095)363-38-25; Никс (095)216-70-01; Олди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомлект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтартМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-01; ЭЛСТ (095)728-40-60; Desten Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66 USN-Computers (095)775-82-02; **БАРНАУЛ:** Компания Мейпл (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)66-69-00; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232)30-04-54; **ВОЛГОГРАД:** Формоза-Волгоград ООО (8442)96-66-68; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343)377-65-18; Клосс Компьютер (343)265-95-39; **ИРКУТСК:** Комтек-Компьютерс (3952)25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432)73-77-32; **КИРОВ:** ТехПром (8332)35-13-25; **КРАСНОДАР:** Владос (8612)10-10-01; Окей Компьютер (8612)15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Старком ООО (3912)62-33-99; **НИЖНЕВАРТОВСК:** Аракул (3452)24-09-20; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Домашний Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; **НОВОСИБИРСК:** Диадема (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-96-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инсист (3832)53-16-17; **ОРЕНБУРГ:** Инпро (3532)75-69-00; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422)36-37-75; **ПЕНЗА:** Формоза (8412)59-50-61; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Зенит (8632)72-66-50; Технополис (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; **САРАТОВ:** АТТО (8452)44-41-11; КомпьюМаркет (8452)26-13-14; **САМАРА:** Аксус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Прагма (8462)70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Олвико (8482)25-00-00; Прагма (8462)70-17-01; **ТОМСК:** Интант (3822)56-00-56; **ТЮМЕНЬ:** Арсенал (3452)46-47-74; **УФА:** Кламас (3472)91-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Дайвер (3512)34-46-93; Найфл (3512)61-22-91; Никас-ЭВМ (3512)32-63-50;


Стальные Монстры
Lesta
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru


ГОНКИ В ТЯЖЁЛОМ ВЕСЕ
Акелла
МАЗАТРАКЕРЫ! 2
BIG MUTHA TRUCKERS 2
Truck Me HARDER
СВОБОДУ МАМОЧКЕ!
EARL
КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР
Парки бонусных грузовиков мечта любого дальнобойщика
Десятки различных тайных объездов
Опасные и в то же время невероятно веселые приключения
Все секреты купли-продажи прямо на дороге
eutechnyx
EMPIRE INTERACTIVE
Семья Джексонов издавна славилась своим умением зарабатывать на грузоперевозках. Отлично жили - не тужили, пока главенствующая Мамам не решила наглым образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Дело серьезное, и суммы немалые. Для того чтобы вызволить "горе - бизнесменшу" из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а проще говоря - баснословно дорогого местного адвоката. Теперь трем мамашиным деткам - недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.
© 2005 "Akella"
© 2005 "Empire", © 2005 "Eutechnyx
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"
Akella